časopis pro otevřené fantasy a hry na hrdiny

1/1994

Deník draka

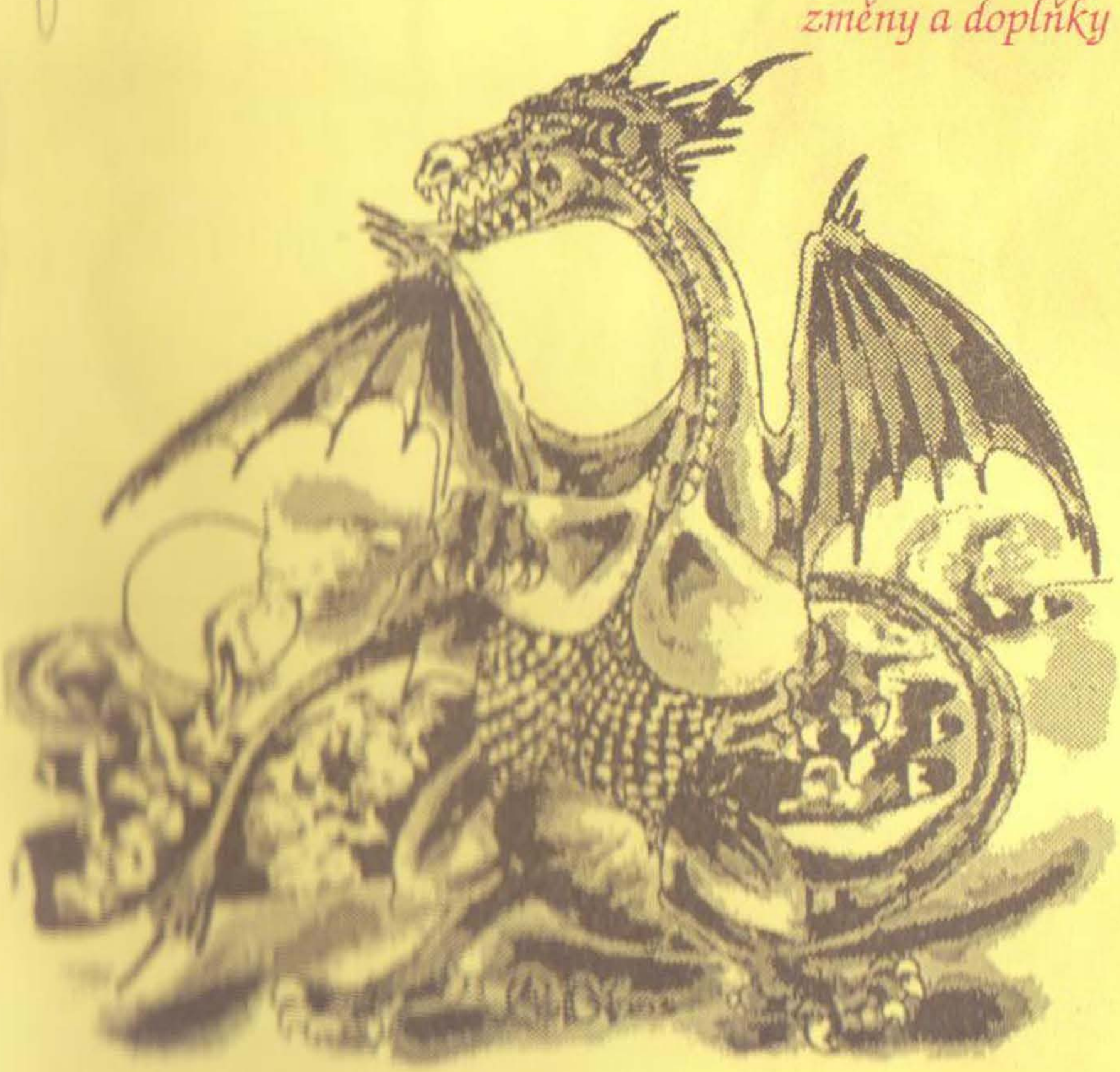
17 Kč

J.Engliš
Pobřeží posledních draků

Jak upéci lembas

Temná svatyně

DrD
změny a doplňky



OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Jiří Engliš
Pobřeží posledních draků 3

Tomasz Kolodziejczak
Lebky předků (úryvek) 8

Jindřich Čadík
Nain 53

Z hlubin času

Tomáš Prokůpek
Germánská mytologie (1. část) 15

Tolkienův svět

Často pokládané otázky 21

Jak upéci lembas 22

Oslava zničení Prstenu (pozvánka) 23

Pravděpodobné typy výzbroje v období Války o Prsten 24

Hobit na prkně 41

Recenze

R.E.Howard: Puritán 43

J.Dever: Lone Wolf 43

R.Wolf: Král Artuš a jeho družina 46

Fantasy a (ve) film(u) 51

Dračí doupě

Temná svatyně (jeskyně DrD) 27

Příšeří 54

Pravidla DrD - změny a doplňky 62

Různé

Bohemiacon 94 (pozvánka) 48

Soutěž 63

Anketa 64

Vážení přátelé!

Vítám Vás u prvního čísla nového časopisu Dech draka. Vznikl na základě potřeby časopisu, který by se na profesionální úrovni věnoval jak naší domácí fantasy tvorbě, tak jako lavina se rozšiřující první (a zatím oficiálně jediné) české hře na hrdiny, Dračímu doupěti.

Pokusili jsme se spojit většinu mladých lidí z Čech a Moravy, kteří v tomto oboru něco znamenají a jsou ochotni pro něj něco dělat *(pokud si myslíte, že splňujete obě z těchto podmínek, samozřejmě je vaše pomoc vítána!)*, propojili jsme se nejrychlejší a nejlevnější poštou - počítačovou sítí a získali kontakt i se samotnými autory DrD *(a jejich požehnání)* . Prostřednictvím sítě jsme také sáhli do zahraničí a navázali spojení s tamními příznivci fantasy.

Co od nás můžete očekávat?

- mladou českou fantasy tvorbu,
- zajímavosti a články pro tolkienofily,
- mytologické příběhy,
- teoretické články k hrám na hrdiny,
- změny a doplňky k pravidlům Dračího doupěte,
- a hlavně ty nejlepší jeskyně DrD !

(ta první vám myslím pořádně zamotá hlavu).

Dech draka bude vycházet šestkrát do roka. Chcete-li si jej předplatit, bude vás jedno číslo stát 15 Kč (čili celý ročník 90 Kč). Vezměte tedy poštovní poukázku typu C, do rubriky "Zpráva pro příjemce" napište "Dech draka 1994" a od kterého čísla si chcete časopis předplatit, a příslušný obnos zašlete na adresu redakce.

Co říci na závěr? Pokud vám doma leží pěkná povídka, článek, nebo jeskyně, případně jste schopný(á) malíř(ka), zde máte šanci se prosadit. A vám ostatním nezbývá, než trpělivě čekat na další číslo **Dechu draka**.

Sansom

Poděkování

Přátelům z ostravského Klubu literární fantastiky, bez jejichž přispění by Dech draka v této podobě neexistoval.
Autorům Dračího doupěte za skvělý nápad.
Nakladatelství Polaris za uveřejnění inzerátu a nabídku další pomoci.
Redakci Ikarie za lekci z tržní ekonomiky.
Všem přispěvatelům za to, že Dech draka díky jim může mít 64 stran.
A zejména vám, čtenářům, že jste si tento časopis koupili.

Pobřeží posledních draků

Jiří Engliš

Město se rozkládalo na pobřeží moře, na úzkém pruhu země, z něhož zprvu nesměle vystrkovaly hlavu vršky porostlé krátkou trávou, za nimi dále do vnitrozemí čněly stále rozhodněji lesnaté kopce, jež záhy, skoro na dosah, dospívaly v závratně vysoké, strohé skalnaté tváře se zářivě bílými sněhovými kšticemi, které přezíravě hleděly kamsi k obzoru.

Asi stovka volně rozesetých úhledných domů byla až na výjimky ze dřeva. Obvykle však stavení stála na kamenné podezdívce a několik patrových obydlí mělo z kamene celé přízemí. Na vršku nad mořem na okraji města stál rozlehlý, výstavný kamenný dvorec.

Ranní mlha se už dávno rozplynula a městem se postupně rozproudil obvyklý denní ruch. Mezi domy se honilo několik dětí, psů a slepic, přecházeli lidé , ozývaly se nástroje - tupé rány seker a jasné zvonivé údery z kovárny.

Z dvorce vyjel nevelký průvod. Vpředu jeli dva místní lidé v dlouhých kalhotách, vysokých botách a kožených kazajkách s dlouhými dýkami po boku. Za nimi se na podsaditém koni vezl obtloustlý muž neurčitého věku ve zdobené, cizokrajně vyhlížející zbroji. Průvod uzavírali čtyři ozbrojenci, podle odění také cizinci.

Tlouštík se z koně rozhlížel povzneseně a hrdě.

Jel přece zabít draka.

Lidé ve městě ho však nevítali s nadšením jako hrdinu. Setkával se ponejvíce s pohledy lhostejnými, v několika zracích četl dokonce opovržení nebo nevraživost.

Viditelně ho to rozladilo. Nevrle kopl koně patami, ten udělal několik nervózních poskoků a přešel zpět do původního rozvážného kroku.

Z brány dvorce se vynořil asi dvanáctiletý chlapec a sledoval pohledem malou kavalkádu, jak se proplétá neurčitě vyznačenými ulicemi města, až přejela vrchol kopce za ním.

Z tohoto pohledu sálala čirá nenávist.

Z horského labyrintu z dálky slabě zazněl dračí řev a několik chvilek se převaloval ozvěnou v průrvách mezi strmými štíty.

*

Nezřetelnou cestou, vlastně spíš jedinou schůdnou trasou po dně široké skalní úžlabiny, klidným tempem klusali z hor dva jezdci v kalhotách a kožených kazajkách. Za nimi se v nevelké vzdálenosti stejně rozvážným tempem plazil drak a rytmicky

vypouštěl z nozder obláčky dýmu. Občas se zastavil a zneklidněně se rozhlížel a větřil, ale oba muži ho uklidňovali a lákali dál.

Stěny úžlabiny se poznenáhlu snižovaly a vzdalovaly od sebe, objevily se první stromy a posléze skupinka dospěla do řídce zalesněného kopcovitého terénu. Tím se cesta vinula ještě asi míli, než mírně zatočila kolem skupiny velkých balvanů. Tam oba muži zarazili koně a počkali, až se drak zase přiblíží. Chlácholíce koně, kteří začali jevit známky neklidu, několikrát cosi ostře vykřikli. Drak zpozoměl, zavětřil, se zafuněním vypustil oblak kouře a pohyby nyní o poznání rychlejšími se začal drápat mezi balvany. Po hladkém povrchu se mu drápy smekaly, ale vydatné mávání křídel mu pomáhalo udržet rovnováhu.

Ve škvíře mezi balvany ležela čerstvě zabitá ovce. Drak se zkroutil, aby se k ní propletl, a vsunul hlavu a krk do škvíry. Začal olizovat krev.

Jezdci pobídli neochotné koně a donutili je projet po cestě zpět kolem té bizamí skulptury, z níž trčela zlehka mávající blanitá křídla a šlehající šupinatý ocas. Drak zbystřil pozornost, vycouval kousek zpět a rozhlédl se kolem. Když uviděl oba známé jezdce, kteří o pár desítek sáhů dál zastavili, upokojil se a nasoukal se hrudí opět do štěrbiny.

Jakmile se začalo opět ozývat jeho mlaskání, jezdci projeli krokem znovu okolo. Mlaskání na několik okamžiků utichlo a pak, aniž by drak zvedl hlavu, se ozvalo znovu.

Muži na sebe pohlédli a jeden pokynul tázavě hlavou vzhůru k mírně zalesněnému svahu nad balvany. Druhý pokrčil rameny, oba se ještě ohlédli po hodujícím drakovi a pak, jako by se jim nechtělo, se vydali po svahu vzhůru.

Drak jim už naprosto nevěnoval pozornost.

*

Na vrcholku svahu na oba jezdce čekala skupina odpočívajících mužů s koňmi. Letmým pozdvižením ruky se jezdci pozdravili se stejně oděnými muži ze skupiny a pak zastavili před pěticí mužů v cizokrajných zbrojích.

"Je dole, pane," řekl jeden z jezdců stručně.

Tiouštík, který cizí družině rozkazoval, se zdvihl a nerozhodně se rozhlédl kolem sebe. Několika pohyby si upravil výstroj, přistoupil ke koni a kývl na své muže. Dva z nich přiskočili a pomohli mu do sedla. Třetí mu podal dlouhé kopí a všichni nasedli.

Na dohled od hodujícího draka, probleskujícího mezi stromy, skupina zůstala stát.

"A nezapomeň, pane. Zadní okraj přední nohy na předělu mezi tmavým hřbetem a světlejším břichem."

"Dobrá," přikývl netrpělivě tlouštík, Napřáhl kopí a zrychlujícím se klusem se rozjel s kopce. Hrot kopí se kymácel sem a tam a prozrazoval, že je tlouštík neovládá příliš jistě.

Drak s hlavou a hrudí mezi balvany odkrýval celý levý bok. Tlouštík se k němu odhodlaně přiřítil a kopím ho probodl. Síla nárazu vyhodila muže ze sedla. Kůň

poklesl na zadek, zapotácel se a vyděšeně se rozběhl pryč, právě včas, aby o vlásek unikl šlehajícímu ocasu a naslepo chňapajícím spárům.

Kopí draka nezasáhlo na doporučovaném místě, nýbrž několik stop za ním. Drak se zazmítal, zařval a nad balvany se vyvalil oblak ohně a dýmu. Šupinaté tělo sebou škubalo ve snaze co nejrychleji osvobodit hlavu ze škvíry.

Tlouštík se ztěžka převalil, pozvedl hlavu, a když spatřil nestvůru, jak se souká pozpátku ven, vytřeštil oči, vydrápal se na nohy a vrhl se do křoví v prohlubni za jedním balvanem.

Stihl to na poslední chviličku. V dalším okamžiku se drak vyprostil a dalším proudem ohně sežehl v půlkruhu své okolí. Začal se svíjet, ryčet a chnapat po ratišti zbraně, trčící mu z boku. Znovu a znovu chrlil oheň. Zuřivě zamával křídly a na okamžik se i vznesl, ale nebyl to vznešený dračí let, o kterém se zpívalo v dávných písních, spíš směšné, plácavé třepetání, jako když slepice seskakuje z hřadu. Opět dopadl na zem, svíjel se v bolestných křečích a svými drápy vyrýval hluboké brázdy.

Cizí ozbrojenci měli v očích hrůzu, místní jezdci scénu sledovali s pevně sevřenými rty. Zasáhnout se nepokusil nikdo.

Drakovi viditelně ubývalo sil. Jeho smrtelný zápas však trval dlouho.

Po nekonečné čtvrthodině posléze znehybněl a proužek dýmu z jeho nozder slábl a matněl, až se rozplynul úplně.

Jezdci v kazajkách pobídli koně a sjeli mezi doutnajícími stromy na sežehlou mýtinu. Čtyři ozbrojenci je opatrně následovali.

Tlouštík ležel na břiše v prohlubni za balvanem ve zbytcích toho, co kdysi bývalo křovím, a rukama si chránil zátylek. Jakmile se ho dotkli, začal ječet a zmítat sebou a chvilku měli co dělat, aby ho udrželi, než se vzpamatoval. Byl neuvěřitelně špinavý a začazený, ale drak si ho nevšiml a balvan ho ochránil před nejhorším přívalem ohně, a tak s obrovským štěstím vyvázl jen s nevelkými popáleninami na rukou a na zádech.

"Jak to, že jste mi nepřišli na pomoc?!" vypískl vztekle, sotva popadl dech. "Přece bylo dojednáno, že máte chránit můj život!"

"Nebylo přece třeba," řekl klidně jeden z místních mužů. "Vždyť jsi ho zabil." Jasný tón jeho hlasu přitom kontrastoval s poněkud rozmrzelým nádechem jeho tváře, jako by litoval, že to nedopadlo naopak.

"Opravdu?" rozhlédl se ostražitě tlouštík a otřásl se. "To je vždycky tak příš... takové?" Spatřil dračí zdechlinu a trhl sebou. Muži, kteří mu ošetřovali zranění, ustoupili a mlčky ho pobídli. Tlouštík vstal a nejistě vykročil. Opatrně sáhl na blanité křídlo, jako by netvor mohl každým okamžikem znovu obživnout. Když se tak nestalo, dodal si odvahy, vylezl na zdechlinu a zaujal vítěznou pózu na jejím splasklém boku.

Cizí ozbrojenci mu ve svém podivném jazyce začali provolávat slávu, zatímco místní muži postávali opodál, rozpačitě mlčeli a nejstarší z nich si po straně zhnuseně odplivl.

*

Nedaleko dvorce nad městem stáli na travnatém návrší muž a chlapec. Oděni byli podle místních obyčejů, jen na hlavě měl muž zlatou čelenku v podobě dvou stylizovaných zápasících draků a chlapec stříbmou obroučku s rytinou obdobného motivu. Stáli bez hnutí a hleděli na moře za odplouvající lodí.

Ticho první prolomil chlapec.

"Proč jsi mu to dovolil?" vykřikl a bezmocně udeřil do vzduchu zaťatou pěstí.

"Je příliš mocný a jeho země příliš blízko." odpověděl muž s pohledem stále upřeným do daleka.

"Vždyť to byla vražda! Řezničina! Dovolil jsi mu, aby Stakkase napadl ze zálohy! Sám jsi mu nechal vlákat Stakkase do pasti! Nedopřáli jste Stakkasovi ani čestný boj jako jiným!"

"Nemohl jsem to přímo odmítnout," řekl muž. "Jistě, chtěl jsem ho přimět, aby od svého úmyslu ustoupil. Proto jsem po něm chtěl za své svolení neskutečně vysokou částku, mnohokrát vyšší než obvykle, a doufal jsem, že couvne. On však bez mrknutí oka zaplatil v plné výši. Pak už jsem nemohl zrušit slovo.

Ano, přijíždějí sem lidé utkat se s draky, neboť toto je jejich pravlast a poslední místo na světě, kde ještě žijí. Zatím sem přijížděli bláznivě odvážní snílkové, kteří věřili, že draci jsou ty mocné příšery z bájí a že zabitím draka pomohou dobru na světě, a kteří zase rozčarováni zklamaně odjížděli, aniž se drakovi postavili, když seznali, že to už dávno není pravda a že nebýt nás, lidí z Dračího pobřeží, dávno by draci vymřeli, neboť jsou zcela odkázáni na naší péči. Přijížděli sem muži, kteří chtěli vykonat hrdinský čin, aby získali obdiv, lásku a ruku vyvolené ženy, kteří chtěli dokázat sami sobě, co dokážou, dobrodruzi, toužící vyzkoušet si svou sílu. Pánové draků jim dali svolení a oni se postavili drakům v boji. Ano, až dosud všichni bojovali čestně, bez úskoků a záludností. Někteří zvítězili, jiní zahynuli. Ale svět se mění a bojím se, že doby skutečných mužů míjejí. Tento člověk nechtěl s drakem bojovat, chtěl ho jen zabít, aby se tím pak mohl chlubit. A bojím se, že takových bude přibývat, ať se nám to líbí nebo nelíbí..."

"Ale bylo to podlé!" trval na svém chlapec.

"Někdy musíš umět přijmout i takové rozhodnutí, které je ti proti mysli," povzdechl si muž. "Takový je osud všech, kdo rozhodují, Pány draků nevyjímaje. Vezmi si to z druhé strany. Stakkas byl už starý a neplodný a stejně by ho brzy čekala smrt. A za ty peníze můžeme nakoupit mnoho lodí obilí, dobytka a železa a s těmi zásobami budeme konečně moci uvolnit lidi, aby postavili hráz a vysušili zátoku Elasjoris. Tím se o třetinu zvýší rozloha obdělávatelné půdy a za dvacet, třicet let, až budeš ty Pánem draků, si budeš moci dovolit rozšířit chov nejméně o deset kusů. A takhle postupně jednou vyrveme moři celou potopenou rovinu Mitarskas a vrátíme drakům bývalou slávu. Jednou se draci znovu naučí i létat."

"Až já budu Pánem draků, nikdy nic takového nedovolím," řekl chlapec vzdorně. Muž se smutně usmál.

Chlapec se odmlčel a díval se stranou.

Muž ho chvíli pozoroval a o něčem přemýšlel.

"Lonasi," oslovil chlapce posléze. Chlapec vzhlédl. Muž pokračoval:

"Dnes jsi mi dokázal, že už jsi dost vyspěl na to, abys mohl začít studovat nauku Rodokmenu draků. Zítra začneme s výkladem, aby ses naučil v budoucnu vést jejich plemenné linie. Souhlasíš?"

"Opravdu?" ožil poněkud chlapec. "Opravdu," řekl muž, vzal chlapce kolem ramen a obrátil se k odchodu. Chlapec se mu však vytrhl a zůstal stát s pohledem opět upřených do mořských dálav. Muž pokýval hlavou a zvolna kráčel pryč sám.

Chlapci se v očích objevily slzy. Náhle se vztekle sehnul pro kámen a hodil jej vší silou za mizející lodí. Chviličku si představoval, že kámen letí daleko, tak daleko, že dopadne na tu nepatrnou tečku v šedavé vlnící se pláni a rozdrtí ji na třísky a strhne do hlubin, aby po ní nezůstala ani nejmenší památka. Ale kámen opsal oblouk, začal klesat a dopadl s tichým zarachocením kamsi na úpatí návrší...

* * *

Nakladatelství LEONARDO se představuje

Svým prvním titulem, Howardovým "Puritánem"- příběhy dobrodruha Solomona Kanea, se koncem loňského roku představilo fanům fantasy literatury nové ostravské nakladatelství Leonardo. Tato firma se chce věnovat téměř výhradně fantasy a SF. A protože má velice dobré styky s polskými autory, chce na náš trh uvést polskou fantasy a SF, která se u nás díky takovým jménům jako je S.Lem, A.Sapkowski či R.Ziemkiewicz těší dobré pověsti.

Co tedy připravujeme v tomto roce? Nebude toho mnoho, zřejmě jen dvě knížky, obě ale, jak doufáme, budou stát za to: První v řadě bude nová povídková sbírka Andrzeje Sapkowského "Tandaradei!", která bude obsahovat pět povídek, jež pro vás budou zřejmě překvapením. Tentokrát to nebude jen Geralt, ačkoli ve dvou z povídek ("Poslední přání" a "Konec světa") se se zaklínačem i jeho přítelem Marigoldem opět setkáte. Další dvě ("Tandaradei!" a "Muzikanti") jsou laděny spíše hororově a poslední ("V kráteru po bombě") je silná, výtečná polit-fiction, kde Andrzej dokazuje, že umí psát i něco jiného, než co doposud známe. Tato sbírka vyjde ještě v prvním pololetí tohoto roku.

Na druhé pololetí pak připravujeme rozsáhlou antologii polských fantasy povídek "Maladie", jež bude obsahovat dvanáct povídek dvanácti autorů, od těch nejslavnějších, jako je třeba A.Sapkowski,K.Kochański či F.Kres, až po méně známe, leč neméně dobré, jako je G.Lasoń-Kochańská, T.Kołodziejczak nebo E.Dębski.

Z této knihy jsme poskytli redakci Dechu draka úryvek Kolodziejczakovy povídky "Lebky předků".

Lebky předků

(Czaszki przodków)

Tomasz Kołodziejczak

Oršon se odmlčel. Čekal.

Kotěj mlčel také. Přebíral si v hlavě starcova slova, probíral se jimi, třídil je. Pak promluvil:

"Řekneme ti čistou pravdu, Velebnosti. Poznáš ji, neboť jsi vládcem této země, protože se blíží osudový čas, kdy se Hodiny Času opět naplní a lidé budou muset poznat zvěst. Řeknu ti vše."

Hovořil dlouho. O světě, jenž před desítkami pokolení vypadal jinak než dnes. O velkých městech, strážních hradech, cestách plných kupců, válečných výpravách, o znalostech, jež získávali mudrci. Rozdělen na země, ovládaný králi a vladyky, klany a řády, byl ten svět celkem. Lodě pluly se zbožím, karavany vozů stály na kdejaké návsi. Bažiny, skalnaté strže ani ohnivé hory země neoddělovaly. Méně domů, méně duchů, méně z temnot se líhnoucího zla znal ten svět.

Každá země má své Zmo. V něm se soustředí moc příslušné země, ono si pamatuje vše, co se událo, ono vymezuje rozdíly v lidských zvyklostech. Před věky se všechna Zma společně přesypávala v Hodinách Času, stojících na vrcholu Hory Znamení.

Jenže na světě to vypadalo stále hůř a hůř. Pokojných let, kdy rolník mohl klidně sklízet úrodu, bylo stále méně, za to přibývalo válek a vraždění. Lidé povstali proti sobě i proti bohům, nastala válka, jedna a všeobecná. Bohové se rozhněvali. Prokleli lidi. Země se pohnula, hory se začaly propadat a nové zvedat, oceány zalily přímořské vesnice, bažiny pohltily desítky měst. Svaté Hodiny Času pukly a bohy seslaný vítr rozehnal Zma času po světě. Každé se vrátilo do své země, mezi zeměmi se objevily bažiny, kde se líhnou nestvůry, zvedly se hory a mezi nimi se propadly bezedné strže, z nichž se vynořilo zlo. Leč bohové se nad lidmi slitovali a seslali na zemi své pomocníky, vybrali vyvolené, ustanovili svatá místa. Moudrá Paní vládne Kenčorze, její palác stojí na úpatí Hory Znamení. To odtamtud vycházejí do světa Průvodci. Mají opět posbírat Zma do jednoho místa a až se tak stane, spojí se střepy Hodin a pro všechny země poplyne opět jeden čas.

*

"Vítejte, rytíři." Grembion mluvil rozhodně, ale na poslech zdvořile. "Čekal jsem, že vás spatřím zde. Znám i účel vaší návštěvy."

"I my známe pravdu. Celou."

"Můj obdiv k vašemu rozumu nezná hranic. Takže odtud nevyjdete živi," domluvil.

Ani se nezachvěli.

"Krev těchto lidí tuto půdu neposkvrní. Konečně, dobře víme, že nás nechceš zabít. Toužíš ale vědět ..."

Hovořil jen Kotěj, pokládal otázky, naslouchal vyhýbavým odpovědím, přičemž obratnými slovy odbýval ty věci, které zajímaly Grembiona. Ačkoli rozmlouvali dlouho, k jádru věci se nepřiblížili ani trochu. Ježek mlčel. Mlčel, ale čas nemamil. Pozorně si prohlížel celou kotlinu. Napočítal osmnáct lidí, netušil ale, kolik jich sedělo v domech a schovávalo se v lese. Studně tu není, ve dvou domech jsou velká okna, dva je zase vůbec nemají ... Takže je to tam.

Nastával sluneční, horký den.

"Přišli jsme sem si pro Zrno," prohlásil najednou Kotěj. "Vrať je a odejdeme v míru. Vrať je a Oršon nezjistí místo tvého úkrytu."

Grembion se rozesmál. Jeho ozbrojenci stáli tiše kolem rytířů s napjatými luky, s rukama na jílcích mečů, se sekerami v hrsti. Osmnáct.

"Co to říkáš, člověče?" Pohlédni na ty zabijáky. Dobře se na ně podívej. Copak si myslíš, že ti tady někdo pomůže? Že Oršon pošle své nevolníky do mé země? Nebuď hlupák! Čekal jsem na váš příchod do Skardie, moji lidé vás sledovali jako stín. Ty sám jsi před chvílí řekl, že Oršon nic neví. Jste tady sami. Sami!"

"Čekal jsi nás?"

"Ne vás, ale to, co se stane. Zrno začalo měnit barvu, cítil jsem něco, něco ... A tak jsem postavil stráže a nakonec jsem dostal zprávu - objevili se cizinci, zpoza močálů, kněz je zajal. Tady se cizinci zase tak často neobjevují ..."

"Víme. Posledně to byli kupci, že, Grembione?"

"Byli." Šlechtic se zamyslel. "Odkud jste věděli, že jsem to já?"

"Oršon věří v chov otroků, takže hledal na špatných místech. Jenže ty jsi ten džbán podaroval svatyni. A to byla chyba. Velká chyba ..."

"Vy jste tím, že jste sem přišli, udělali chybu také. Oršon neví, že jste tady. Nemýlím se, že? Ne proto jste riskovali kůži, aby vám pak Zmo sebral."

"Vrať nám je a vyjdeš z toho bez úrazu. To ti slibujeme."

Grembion zrudl.

"To už je příliš! Dávejte si pozor, abyste mě nerozčílili, jinak vás potká krutý osud. Dejte si pozor!"

"Promiň pane," ozval se Ježek tiše. "Jsi moudrý muž. Vymyslel sis dokonalý plán, četl jsi z lebek předků a na jejich místo jsi dával nové. Pochopils znamení, jež ti dávalo Zmo a předvídals náš příchod. Musíš ale pochopit, že my jsme Průvodci a že máme Zmu ukázat cestu do Kenčorgy. Zde stojí dvacet tvých lidí. My jsme dva, jenže prohlédni, co máme." otevřel dosud sevřenou pěst. Na silné rukavici ležela lesklá hrudka.

"Chceš mě uplatit?" zasmál se Grembion.

"To není zlato, pane. A v pochvě u Kotějova pravého boku není meč, ale pochodeň. A vak, který Kotěj drží, není obyčejný pytel, ale vak dešťovce."

Grembion na okamžik ztuhl. Na chvilku. Kotěj už vytahoval z pochvy pochodeň, Ježek k ní už přikládal hrudku Bílého Ohně a šeptal zaklínadlo.

"Střílejte! Střílejte!" zařval Grembion po svých lidech.

*

Obloha se zřítila. Déšť dopadl na zemi kapkami velkými jako fazole. Kotěj zvedl nad hlavu pochodeň Bílého Ohně. Deset šípů zasvištělo vzduchem. Devět z nich déšť srazil k zemi, desátý to stihl. Kotěj zasténal, šíp mu trčel z levé paže. Pochodeň upadla na trávu.

V tom okamžiku praskl vzdušný koš, obklopující oba rytíře, a voda je srazila k zemi stejně jako předtím Grembionovy lidi.

Kotěj ležel s obličejem přitlačeným k zemi, natažený, seshora bitý vodou jako velkým kladivem. Hrozné rány se zdály trhat pokožku i svaly, drtit kosti, vyrážet vnitřnosti. Bolest probodnuté paže znehybnila levou polovinu těla. Kotěj by se ani nedokázal zvednout a věděl, že se za chvíli nedokáže ani pohnout. Je to hrozné, hrozné zemřít tak hloupě blízko cíle, tak blízko Zrna. Ó, Moudrá Paní, proč to všechno? Putovali sem tři měsíce, prošli mnoha krajinami. Pak si vymysleli plán. Chtěli Zrno Grembionovi ukrást - to byl jejich tah. On zase vykonal svůj - celou dobu je sledoval. Připravil zde, na poloostrově, past. Oni to ale dokázali předvídat. Dešťovcův vak měl znehybnit všechny lidi v Pogoži kromě nich. Všechny ...

Kotěj se už nedokázal ani pohnout. Co nevidět ztratí vědomí. Probere se spolu s Grembionovci až přestane pršet. Proč, proč tak hloupě ... Kotějovou hlavou kroužily všechny tyto myšlenky. A pak ještě jedna. Pochodeň! Pochodeň leží hned vedle něj, nedaleko, oddělena tenkou stěnou deště, kdyby na ni dosáhl ... Jenže z které strany! Z levé?

Zapomněl na bolest. Posbíral všechny síly, zkousl rty až do krve. Prsty levé ruky se sevřely na trsech trávy, pravé se zase zasekly do země. Potáhl se o stopu, snad dvě, tři a před očima se mu objevilo něco jako světlo. Snad je to jen mámení, možná se zrak zastírá v oči zalévajícím přívalu. Ne! Ruka je už v suchu! Ještě kousek, ještě trochu!

Voda mu už neucpává ústa, ve vzdušné bublině je už i trup, i nohy. Kotěj zvedl pochodeň a vstal ... Všude kolem něj déšť. Rytíř udělal dva kroky vpravo, tam, kde doufal najít Ježka. Pak další krok. Něco rudého mu zalévá oči. Je to krev, krev na rukávu, na límci, na krku, ve vlasech. Bolest se vrátila s dvojnásobnou silou. V tomtéž okamžiku nalezl Ježka. Zastavil se nad nejistě vstávajícím přítelem, ještě otupělým, ještě se chvějícím na nohách.

"Šíp," řekl, "Vytáhni mi šíp."

"Pojď blíž," zabručel Ježek. Kotěj si uvolnil řemení kabátce. Ježek vytáhl nůž, odsekl opeření šípu a pomohl Kotějovi svléknout oděv. Rána krvácela, celý kabátec nasákl růžovým vlhkem.

"Zavři oči a stiskni zuby," řekl, když Kotějovi strčil do úst kožený váček. Ponořil čepel nože do oslňujícího plamene Bílého Ohně.

Když mu Ježek vytáhl šíp z paže, Kotěj ani nezasténal. Rána ošetřená hojivou mastí se rychle zacelí. Konečně už se co nevidět vrátí do Kenčorgy a tam se o něj postará Moudrá Paní. Už co nevidět ... Stačí najít Grembiona, který zde určitě někde leží v bezvědomí, a vzít mu Zmo. Musel je přece ukrýt někde tady, v Pogoži. Toto je jediný nejistý předpoklad, s nímž ve svém plánu počítali. Hráli si jak s Grembionem, tak s Oršonem. Prvního z nich přechytračili, nečekané setkání s dešťovcem jim v tom dost pomohlo. Díky vaku mohli vkročit do Pogože, ba dokonce do ní být dovedeni jako zajatci, a přesto situaci zvládat. Takže je-li zde Zmo, tak je vezmou a vrátí se domů. A pokud ne ... Pak budou muset důvěřovat Oršonovu slovu. Prokážou Grembionovu vinu a kněz, až obsadí Blištínu, Průvodcům odevzdá Zmo. Bude-li chtít ...

Ach ano, pustili se do vychytralé hry. Grembion vůbec nemusel živit stovky otroků. Ani osmnáct let, ani rok, ani okamžik. Nikdy. Kromě svých lidí musel dbát jen o jeden žaludek. Takže kolem úkrytu nebyly třeba žímá pole ani lesy. Naopak, potřeboval bahna a močály. Všechno to souhlasilo. Červenočerný džbán, kupci z jihu a Maštarovo vyprávění o šípech otrávených krví. Odpověď na tuto hádanku se nacházela v jedné z budov bez oken. V jedné ze dvou. Půjdou tam ze zvědavosti a proto, aby si ověřili své domněnky. Určitě tam půjdou.

Po operaci si na chvilku odpočali, oba udýcháni, oba zpoceni. Déšť nelítostně bušil a oni seděli na zemi, schli a mlčeli, jakoby si to každý z nich opět promýšlel.

"Už je čas," přerušil Ježek mlčení. "Co tvoje ruka?"

"Bolí," odpověděl Kotěj. "Hýbat s ní ale můžu."

"Tak jdeme." Ježek uchopil pochodeň.

Kapky deště se zdály být hlasitější než dusot tisíců koní za Bitvy květů, než řev,jenž vyráží z propasti v úvozu Nimorrohel, než hučení vodopádu Na hranici světla. Těla bezvědomých ozbrojenců několikrát pronikla do oblasti světla pochodně, než Průvodci nalezli Grembiona Krčka. Vladař ležel na břiše s široce rozhozenýma rukama, nohama zarytýma do země, hlavou vtisknutou do trávy. Když jej obrátili na záda, tiše zasténal.

"Je silný," poznamenal Ježek. Vytáhl meč a přiložil ho ke Grembionovu krku. "Už otevírá oči."

Grembion zakroutil hlavou a pohnul prsty. Spatřil nad sebou nakloněné obličeje a chtěl vyskočit. Špička meče jej píchla do brady. Grembion opět klesl k zemi.

"Chceš si otevřít krk podruhé?" otázal se Kotěj s úsměvem. "Kde je Zmo?"

Grembion mlčel. Sbíral síly. Jeho mohutné tělo se otřáslo.

"Zmo!" Ježek se sklonil nad mužem a začal ohmatávat jeho kabátec, strhl mu z krku váček, ale uvnitř našel jen dřevěné amulety. "Kde je?"

"Tady není," odpověděl Grembion. Jen těžko dokázal vyslovit třeba jen dvě krátká slova.

"Kde?"

"V Bliští́ně."

"Lžeš !" Ježek silněji přitlačil ostří́ ke Grembionovu krku. "Je tady."

"V Bliští́ně ..." zachroptěl Grembion. "Říkám pravdu."

"Myslím," prohlásil Ježek, "že ti můžeme darovat život. Proč bychom tě taky měli zabíjet, když Skardii už zakrátko opustíme. Víš ty ale co? Můžeme způsobit, že na nás nezapomeneš." Během těchto slov blýskl mečem před Grembionovýma očima, čepel pak putovala níž, podél krku, pasu, břicha. Zastavila se. Grembionovi zrudla tvář.

"Máš už dědice, pane?" tázal se Ježek pomalu a přitlačil mečem. Protože ta památka ..."

Z Grembionova hrdla vyrazilo vylekané zabublání.

"Takže?"

"V baráku! Je ukryto pod podlahou, v levém rohu u dveří! Tam je, prosím, ne!"

"Přesvědčíme se." Ježek stáhl meč. "Jdeme. Ale jestli lžeš ..."

Udělal krok dozadu, vzal pochodeň z Kotějovy ruky. Vykročili k baráku. Udělali chybu.

Grembion byl asi silnější, než se jim zdálo. Déšť z vaku mrtvého dešťovce byl možná slabší než normální. Možná, že Grembionovi nenávist dodala sílu. Snad kvůli tomu všemu Grembion, když se k němu otočili zády a spustili jej na okamžik z očí, když se opět ocitl na hranici lijáku, který jej měl opět přitlačit k zemi, dokázal posbírat veškeré síly. Vyskočil, vytáhl nůž z boty a vrhl se na Průvodce. Kotěj vycítil za zády pohyb a otočil se, pokoušeje se tasit meč. Kdyby byl zdráv, Grembiona by zabil. Teď se však o chviličku zpozdil. Vladař před příliš pomalu padající čepelí stačil uskočit a bodl do Ježkových nekrytých zad. Druhý Průvodce už ale také učinil únik. Nůž se svezl po rameni a uvízl ve vaku na zádech. Probodl dešťovcův vak.

Na okamžik všechno ztuhlo - a pak déšť zmizel. Nad Pogožou se okamžitě rozzářilo slunce, modř čisté oblohy nahradila bouřkovou šeď a jen na trávě ležící těla Grembionových rabů nasvědčovala tomu, že se zde stalo něco podivného.

Grembion využil překvapení Průvodců a uskočil před dalším Kotějovým seknutím. Dveře jednoho z domů se hlučně otevřely a vyběhlo z nich pět ozbrojených mužů. Někdo z ležících na dvoře zasténal.

*

Najednou se za jeho zády ozval hluk. A praskání, a rány, a řev, vycházející z mnoha hrdel najednou. Ozbrojenci kolem Kotěje ustoupili o krok, rozprchli se a na tvářích se jim odrážel údiv a strach.

Kotěj neuvažoval dlouho. Sklonil se nad Ježka, chytil jej v pase a zvedl nahoru. Přítel stanul na rozechvělých nohách a otevřel oči. Nepřátelé stále ustupovali. Ve dveřích baráku stál Grembion a v rukou držel Zrno.

Teprve teď Kotěj pohlédl za sebe. Za zády mu stála nestvůra.

Tělo podpíraly čtyři mohutné tlapy, k lidem se obracelo devět hlav. Devět nelidských hlav. Nelidských? Kotěj měl ten dojem jen okamžik - pak postřehl na krcích příšery železné obruče, z nichž visely kousky řetězů. Postřehl i dřevěné lišty na několika hlavách. To ony tak podivně tvarovaly lidské hlavy. Dřevěné lisy k tvarování lebek. Nestvůra natáhla krky k lidem na nádvoří jakoby čichala. Stála a tiše vzlykala, z kůže se jí řinula krev a stoupal dým. Za ní hučel požár.

Vtom nestvůra zařvala - devět úst se otevřelo k výkřiku, devět krků se zuřivě rozkolébalo. Příšera vykročila - šla přímo na Kotěje a Ježka.

*

Kotěj strčil do přítele a rychle skočil za ním. Dopadli na zem snad jen o dlaň vedle nestvůry. Ale ta si Průvodců ani nevšimla. Šla přímo k domu, v jehož dveřích stál Grembion. Její kat a mučitel.

*

Bestie zařvala a vrhla se na ně. Tlapy bily ve slepé zuřivosti, ohebné krky dopadaly na lidi jako velké biče. Jednomu z Grembionových mužů se podařilo dostat až k ní. Sekl. Bestie zařvala a odseknutá hlava se rozkoulela po nádvoří, z hadovitého krku vytryskla černá krev. Rána se ale začala okamžitě hojit. Krev přestala tryskat, hrdlo zarostlo bílým masem, hojilo se, pak napuchlo, zaoblilo se, nakonec se změnilo v dětskou hlavu. A pak, stejně rychle, se změnilo v hlavu dospělého člověka.

Hydra. Hydra, jejíž vejce přivezli kupci z jihu.

"Oheň, pitomci! Oheň!" ječel Grembion. Zmizel v domku, aby se za okamžik objevil znovu s jednou hořící pochodní a dvěma nezapálenými, které rychle přikládal k hořící. Jeho lidé bojovali a umírali, sekali hlavy, jenže ty okamžitě dorůstaly. Pro hydru také nebylo snadné zabít je, protože byli rychlejší a obratnější než ona. Jenže každý z nich může udělat chybu, o chviličku se opozdit,což ho může stát život. Ji ne.

Kotěj sledoval všechno jako ve snu. Skoro klečel, před očima měl mlhu. Přesto se ale pomalu zvedal, potřásal hlavou a lapal po dechu.

Viděl, jak opět padla hydří hlava, jak ke svíjejícímu se krku přiskočil jeden z válečníků a ránu připálil. Hydra zařvala a celým tělem dopadla na útočníka. Povalila ho a bez jediného výkřiku udusila.

Zbylo jí už ale jen osm hlav. Tím zuřivěji se vrhla po Grembionovi, strůjci svého neštěstí.

*

Průvodci se zvedli ze země.

Zbývali již jen čtyři Grembionovi ozbrojenci a čtyři hlavy nestvůry, vlekoucí po zemi pět mrtvých krků. Nebyla už tak rychlá, tak nebezpečná.

Lidé byli unaveni. Zmučeni deštěm, který jim pohmoždil záda, bojem s Průvodci, soubojem s nestvůrou, jež se zpočátku zdála být nesmrtelnou. Přesto bojovali.

Padl další, ve stejném okamžiku padla i další hlava. Průvodci vykročili k bojujícím.

Hydru už od Grembiona oddělovali jen dva vojáci. K lidem se už obracely jen dvě hlavy.

Zaútočili takřka současně. Jeden odsekl krk skoro u těla, druhý opálil čerstvou ránu a uskočil dozadu. Narazil do svého přítele, až oba upadli. Bestie hmátla po prvním tlapou, druhý před úderem unikl, nedokázal se ale vyhnout dopadajícímu krku. Hydra stanula na jejich tělech a její poslední hlava hlasitě zařvala. V tom výkřiku byla bolest, strach, zuřivost i radost. Zde před ní stál její nepřítel. Sám. Bez meče, bez pochodně, v ruce držel něco, čeho se nebála.

Grembion stál před ní bledý, se sešklebenými ústy.

"Vrať Zmo!" vykřikl Kotěj. "Zabijeme ji!"

Zuřivě prskl. Jedním pohledem přeletěl bojiště. Hořící domy, těla svých lidí posekána meči, potrhaná drápy, rozdrcená. Své nepřátele připravené k boji. Hydru. Kotěj si dobře zapamatoval výraz jeho obličeje - hrdost a sílu, soupeřící se strachem a zoufalstvím.

Grembion odhodil Zrno. Tasil meč. Sehnul se, aby zvedl předtím odhozenou pochodeň. Vykročil k hydře.

Ježek učinil krok kupředu, ale Kotěj ho zadržel. Grembion měl právo na svůj boj.

Zaútočil okamžitě. Skočil k hydře a sekl zespodu, chtěl jí tak useknout hlavu. Nestvůra ale uhnula, napjala krk jako strunu, aby se vyhnula ráně. Pokusila se člověka chytit tlapou, ale když se mu podařilo uniknout, udeřila jej hlavou přímo do prsou. Grembion upadl, neupustil ale zbraň ani pochodeň. Hydra se na něj vrhla. Schoulil se, přilepil se k zemi, aby jí pak prudce vrazil meč do hlavy a jedním trhnutím jí pak rozpoltil lebku. Masa těla se svalila přímo na něj.

Ježek přiběhl k nestvůře, vyrval z Grembionovy ruky pochodeň a vrazil ji přímo do bublající masy. Hydra se otřásla a pak nehybně ztuhla.

Kotěj se naklonil nad Grembiona. Po nebožtíkově tváři stékal pramínek krve, oči měl široce rozevřeny. Kotěj svlékl rukavici a zatlačil mu je.

A pak se obrátil na Ježka, který k němu šel s kulovitým předmětem v ruce.

"Zde je Zrno, bratře," řekl Ježek.

leden - říjen 1990

Přeložil Jiří Pilch

Nebudete-li tyto knížky moci zakoupit u svých knihkupců, napište si o ně na tuto adresu:

Knihkupectví MIRAKO, Stodolní 11, 709 00 Ostrava

Germánská mytologie

Tomáš Prokůpek

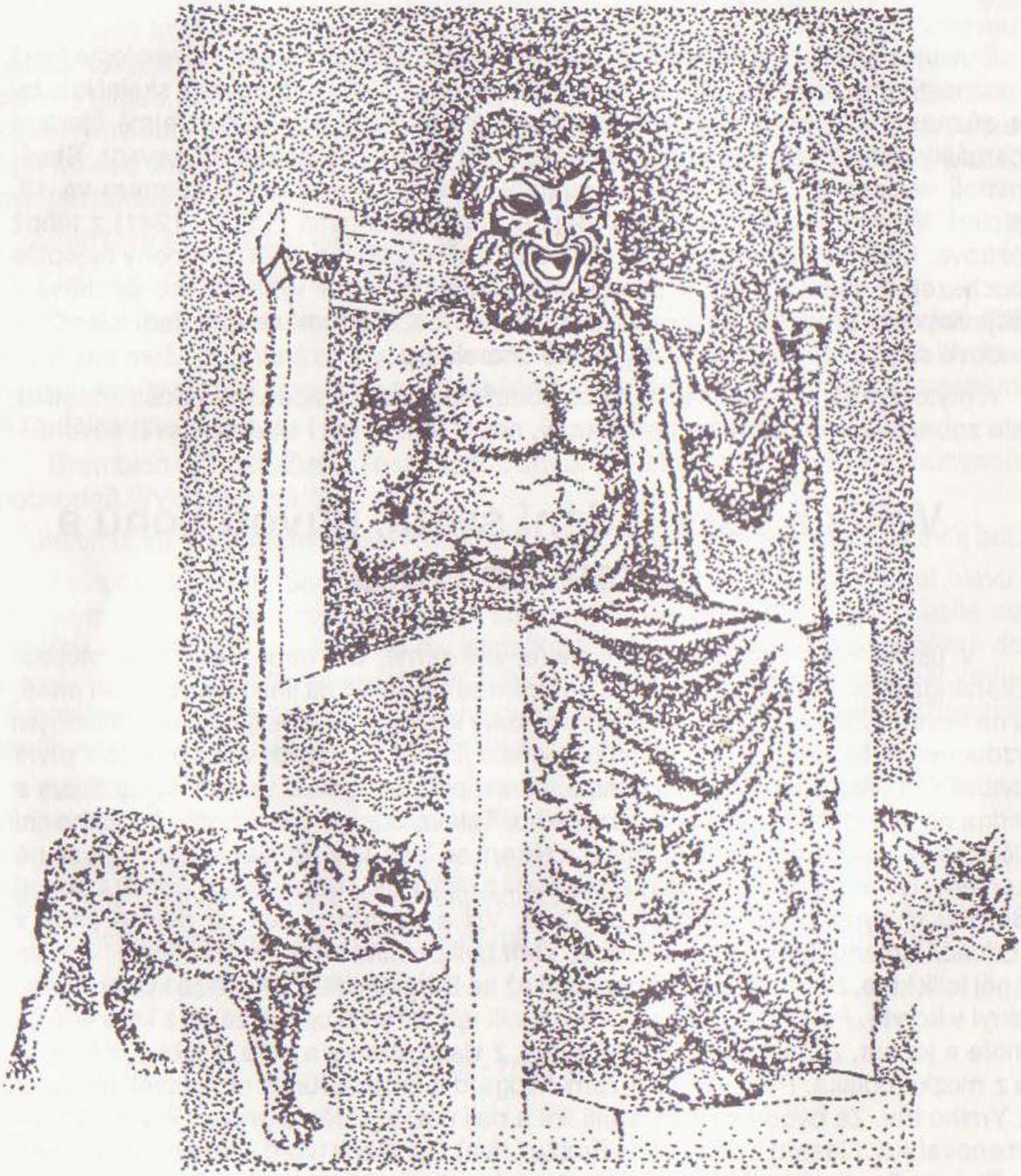
Existuje několik zdrojů informací o světě mýtů starých Germánů - etymologie (jejíž možnosti jsou omezené, ale nikoliv zanedbatelné), nálezy archeologů, skalní kresby a záznamy antických autorů. Ovšem nejvýznamnější jsou samozřejmě literární památky samotných Germánů, které se však zachovaly pouze na severu. Starší neboli veršovaná "Edda" byla na Islandu vytvořena neznámým autorem ve 13. století. Mladší, prozaickou "Eddu" sepsal Snorri Sturluson (1178 - 1241) z téhož ostrova. Obě jsou poznamenány příchodem křesťanství a jejich prameny nejspíše pocházejí z různých dob i území, ale přesto je jejich význam pro poznávání bájeslovných představ Severanů nedocenitelný. K "Eddám" se dále řadí islandské rodové ságy a některá díla historického charakteru.

K mytologii samé je snad ještě třeba podotknout, že má sice svou zvláštní poetiku, ale zobrazuje svět velice bizamí a krutý, neboť takový byl i skutečný svět severu.

Vznik a uspořádání světa, původ bohů a ostatních tvorů

V úsvitu věků nebylo nic, ani moře, ani země, ani nebe, jen zející propast Ginnungagapu. Mnoho věků před stvořením země vznikl na jihu Múspell, svět ohně, a na severu Niflheim, říše ledu. Když se horký vzduch z Múspellu setkal s chladným vzduchem z Niflheimu nesoucím jíní, počalo jíní tát a z kapek vody povstala první bytost Ymi. Ve spánku se Ymi potil, a tak mu pod levou paží vyrostli syn a dcera a jedna noha s druhou zplodila syna dalšího. Tak vzniklo pokolení obrů. Z tajícího jíní dále povstala kráva Adhumla, jejímž mlékem se Ymi živil. Adhumla olizovala slané kameny, ty nabyly lidské podoby a vystoupil z nich Búri. Jeho syn Bor zplodil s obryní Bestlou tři syny, jejich jména jsou Ódin, Vili a Vé (druzí dva už nejsou jinde v "Eddách" jmenováni). Synové Borovi, kteří byli prvními bohy, zabili Ymiho. vyteklo z něj tolik krve, že v ní utonuli všichni obři až na Bergelmiho, který se se svou rodinou ukryl v korytě. Potom bohové z Ymiho učinili uprostřed propasti zemi, z krve udělali moře a jezera, z masa zem, z kostí skály, z vlasů stromy a keře, z lebky pak nebe a z mozku oblaka. Poté vymezili zemi Midgard a proti obrům ji obestavěli hradbou z Ymiho brv. Ze dvou kmenů stvořili lidi a dali jim též oděv a jméno. První muž se jmenoval Ask (Jasan) a prvni žena Embla (Jíva). Ze všech tvorů nejdříve však vznikli skřítci, kteří byli původně červy v Ymiho těle, ale z rozhodnutí bohů jim byl seslán rozum a lidská podoba. Čtyři z nich také podpírají lebku tvořící nebeskou klenbu.

Ódin a jeho potomci, představitelé božského rodu Ásů, si zbudovali v prvním nebi sídlo Ásgard, jenž je s Midgardem spojen duhovým mostem Bifröstem. Jako místo sněmů bohů však slouží úpatí světového stromu Yggradsilu. Tento jasan je ze všech



stromů největší a nejkrásnější, jeho větve se klenou přes celý svět a sahají až do nebes. Pod jedním jeho kořenem leží studánka, která skrývá moudrost a poznání. Ten jemuž náleží se jmenuje Mími a oplývá nesmírným věděním. U jiného pramene vedle jasanu sídlí tři nomy - Urd (Minulost), Verdandi (Přítomnost) a Skuld (Budoucnost), které jsou bohyněmi osudu. Yggradsil okusuje v kořenech had Nídhögg, ve větvích čtyři jeleni a navíc kmen z boku prachniví, ale norny ho zalévají zázračnou vodou ze svého zřídla, a tak strom nezahyne.

Obři se usadili v různých končinách. Niflheim si zvolili za domov ledoví obři - hrímtursové. Jötunheim ležící daleko na východě obývají skalní obři nazývaní trollové nebo jötunové. Na hranicích Múspellu sedí ohnivý obr Sutr (Černý) a čeká se svými bratry na svůj velký den.

Někde v nebesích leží také Vanaheim. S jeho obyvateli, božským plemenem Vanů, vedli Ásové v raných dobách vleklé války. Původ Vanů ani příčinu konfliktu "Eddy" nevysvětlují. Nakonec se obě rozvaděné strany usmířily, vyměnily si rukojmí a svou dohodu stvrdili všichni bohové tím, že naplivali do sudu. Z jejich slin vznikla bytost Kvasi, učitel lidstva. V nadoblačné říši se rozkládá i tajemný Álfheim. Ani sami Ásové o něm příliš mnoho nevědí, snad stojí až ve vídbláinu, třetím nebi, nejsvrchnější vrstvě světa.

Bohové

Bohové Seveřanů nemají nic společného s křesťanskou představou Boha, jsou naopak velmi lidští, ať už svým vzhledem, povahou, či dokonce i smrtelností. Od lidí se liší pouze mnohem větší mocí.

Ódin

Staroseversky Otinn, starohornoněmecky Wuotan, Wotan; jeho jméno je pravděpodobně odvozeno od slova zuřivost a skrývá se v anglickém Wednesday (středa).

Ódin je postava velice složitá, snoubí se v něm velkolepá démoničnost s hrůzností a sadismem a jeho povaha je podivuhodnou směsí chladného cynismu a divokých, nespoutaných vášní. Je nazýván Praotcem, jelikož z něj pocházejí všichni Ásové. Je vůdcem bohů a když usedne na svůj trůn Hlidskjálf, vidí do všech devíti vrstev světa. Na ramenou mu sedávají havrani Hugin (Myšlenka) a Munin (Paměť), kteří mu našeptávají, co se kde děje, a u nohou vlci Geri a Freki, kterým dává veškeré pokrmy ze svého stolu, neboť se sám živí pouze vínem. Vlastní též kopí Gungni, které nikdy nemine cíl, obrodný prsten Draupni a nejlepšího koně na světě, osminohého Sleipniho.

Ódin je bohem války a smrti. K jeho družině náleží valkýry, ženské démonické bytosti, spanilé dívky v labutích košilkách. Ty Praotec vysílá do každé bitvy, aby rozhodly o tom, která strana zvítězí a kdo z bojovníků padne. Jestliže se nechají některému z válečníků spatřit, znamená to, že nadešla jeho hodina. Duše padlých pak valkýry odnášejí do Valhaly. Valhala je obrovská Ódinova síň s pěti sty čtyřiceti branami a střechou pokrytou zlatými štíty. Zde ti, kteří neumřeli v posteli, hodují a

cvičí se v boji. Ve jménu Ódina bojovali tzv. berserkové, zvláštní kasta válečníků, kteří propadali zuřivému šílenství, v němž nevnímali žádná zranění a buď zvítězili, nebo padli, jiná možnost neexistovala.

Ódin je také bohem moudrosti, posvátných věd a magie. Je posedlý touhou po vědění a pro jeho získání se nezastaví před ničím. Oželel jedno oko, aby se mohl napít z Mímiho studánky. Sám sobě obětován visel devět dní a nocí přivázán za nohy na Yggradsilu, aby pronikl do tajemství run. Ódin také pro Ásy (a tedy i pro sebe) získal kouzelný nápoj, medovinu, po jejímž požití se každý stal učeným mužem a básníkem.

Na počátku tohoto příběhu skřítkové Fjalar a Galar záviděli Kvasimu jeho moudrost a zabili ho. Jeho krev smíchali s medem a takto vznikla ona čarovná medovina. Po nějakém čase pozvali skřítci na projížďku po moři obra Gillinga. Loďka se převrhla a obr, jenž neuměl plavat, se utopil. Skřítci ze strachu před pomstou zabili pomocí Isti i jeho ženu. Jejich syn Suttung však skřítky chytil a ti mu jako výkupné za své životy věnovali kouzelný nápoj. Nyní po něm zatoužil Praotec. Nejprve se nepoznán přihlásil do služby k obru Baugimu, Suttungovu bratru. S jeho pomocí pronikl do Suttungova příbytku, svedl jeho ženu Gunnlöd a pak ukradl vzácnou tekutinu. Od té doby ji přiděluje bohům, ale i skaldům.

V důležitých chvílích se Ódin radí s hlavou moudrého Mímiho. K ní přišel takto: po uzavření míru mezi Vany a Ásy dali Vanové jako rukojmí Ásům jednoho ze svých nejznamenitějších mužů, Njörda, který si sebou vzal ještě syna Freye a dceru Freyu. Ásové se ale rozhodli, že Vanům vydají prostoduchého Höniho, a jako rádce s ním poslali Mímiho. Vanové však brzy odhalili, že se Höni, když nemá Mímiho po ruce, vyhýbá odpovědi. Proto vodního démona chytili, uťali mu hlavu a poslali ji Ásům. Ódin ji pomazal bylinami, aby nezetlela, a zaříkáváním ji očaroval, aby mohla mluvit.

Ódin je také hrdinou některých vyprávění, v nichž dává luštit hádanky a soutěží s obry v moudrosti.

Lidem se zjevuje jako vysoký, do modrého pláště zahalený jezdec na osminohém koni, na hlavě mívá hluboko nasazený širák, aby nebylo vidět, že mu schází oko.

Frigg

Její jméno je odvozeno od slovesa milovat a zachovalo se v anglickém Friday a německém Freitag (pátek).

Frigg je manželkou Ódina a první mezi Ásynjemi. Severané ji uctívali jako bohyni manželské lásky a rodinného krbu, ženy se k ní obracely s prosbami o narození dítěte. Stejně jako její muž dovedla číst v budoucnosti (avšak nikdy nevyslovovala věštby) a vyznala se také v léčení.

Tór

Staroseversky Thórr, shněmecky Donar; jeho jméno etymologicky souvisí s hromem a je ukryto v anglickém Thursday a německém Donnerstag (čtvrtek).

Tór Vozka, bůh bouře, bijec obrů a nejsilnější ze všech Ásů, je prvorozeným synem Ódina, který ho zplodil s Fjörgyn (personifikovanou zemí). Oženil se se zlatovlasou Sif, s níž má dceru Trúd. Tórovi patří dva kozlové, Tanngnjóst a Tanngrisni, kteří táhnou jeho vůz. Dále mu patří tři vzácné předměty. Jedním je kladivo Mjölni (Blesk), které se vždy vrátí do ruky, nikdy se nerozbije a lze je zmenšit a strčit za halenu, druhým opasek síly - když se jím opásá, jeho božská síla se zdvojnásobí - a železné rukavice, bez nichž se neobejde, chce-li uchopit své kladivo. Tórovými průvodci jsou syn sedláka Tjálfi, který umí neuvěřitelně rychle utíkat, a jeho sestra Röskva.

Povahově se rudovousý Tór tuze liší od svého otce. Vznešený Ódin byl bohem králů a jarlů, kdežto Tóra měli v oblibě obyčejní sedláci - a to nejen proto, že do pole jeho působnosti patřil i životodárný déšť. Tórovi na rozdíl od Ódina nechybí smysl pro humor, nadšeně se vrhá do každé bitky, je nenasytný žrout a nepřekonatelný piják. Jeho hněv snadno vzkypí, ale rychle se zase utiší. Úskok ani lest nejsou jeho doménou - jde vždy přímo za svým cílem, kouzlům nerozumí a z nesnází se dostane vždy jen pomocí své síly (nepřipomíná vám to něco?). Není se tedy co divit, že se stal hrdinou mnoha příběhů.

Jeden ze zpěvů veršované "Eddy" vypráví o tom, jak obr Thrym uloupil Tórovo kladivo a chtěl je vrátit, jen když dostane za ženu Freyu. Na radu Heimdalla se Tór převlékl do Feyiných šatů a vypravil se s dalším Ásem Lokim za Thrymem. Obr si myslel, že se dostavila očekávaná nevěsta, a tak uspořádal svatební hostinu. Žrout Tór se málem prozradil, tolik toho snědl, ale mazaný Loki dokázal vše vysvětlit. Když nastal okamžik svatby, Thrym přinesl kladivo a položil ho domělé nevěstě na klín. V tom okamžení ho Tór uchopil a zabil Thryma i celou jeho rodinu.

I Tórovi se však stalo, že jednou neodešel z měření sil jako vítěz. To kdysi s Lokim a Tjálfim putovali Jötunheimem a dorazili k ohromnému hradu Útgardu. Tór se mamě snažil nadzvednout mříže v bráně, tak jimi raději prolezli. Uvnitř se setkali s králem Útgard-Lokim, který byl nepředstavitelně veliký. Útgard-Loki je vyzval, aby dokázali, že jsou hodni sedět u jeho stolu. Loki i Tjálfi v soutěžích s Útgard-Lokiho muži prohráli, a tak byl na řadě Tór, aby ukázal, co dovede. Nejprve měl jedním hltem vyprázdnit býčí roh, ale to se mu nepodařilo ani třemi loky. Pak ho obr požádal, aby pozvedl jeho kočku, ale ani to se Tórovi nepodařilo; i když měl ruce nejvýš, nadzvedl kočce pouze jednu nohu. Nakonec ho Údgard-Loki vyzval, aby zápasil s jeho starou chůvou. Nejprve se snažil Tór stařenu porazit, ale ta stála neobyčejně pevně. Pak zaútočila ona, nastalo urputné cloumání, Tór dlouho vzdoroval, ale nakonec poklesl na jedno koleno. Obr zápas ukončil, Tóra a jeho společníky královsky pohostil a nechal je na hradě přespat. Když pak ráno opouštěli hrad, Útgard-Loki Tórovi prozradil, že proti němu užil kouzel. Býčí roh byl ve skutečnosti propojen s mořem, kočka byla obrovský mořský had Mitgardsorm a chůva byla ztělesněné stáří a je s

podivem, jak dlouho Tór vzdoroval. Potom obr i jeho hrad zmizeli a zůstala jen pustá pláň.

Aby si Tór napravil pověst, vydal se bojovat s Mitgardsormem. S obrem Hymim se na lodi vypravil na moře, na udici upevnil volskou hlavu a hodil ji přes palubu. Had po ní chňapl a Tór ho začal přitahovat ke člunu. Když ho Hymi spatřil, strašlivě se vyděsil a udici přeřízl. Tór za Midgardsormem vrhl kladivo a zasáhl jej do hlavy, ale had ránu přežil. Tór alespoň vyťal Hymimu strašlivý pol'íček, až obr přeletěl přes palubu, a pak se zklamaný bůh vrátil na břeh.

Na počátku dalšího Tórova příběhu se obr Hrungni dostal do sporu s Ódinem a začal urážet všechny Ásy. Tór se rozlobil a dohodl si s Hrungnim souboj na pomezí Jötunheimu. Obři, aby svému druhovi pomohli, vyrobili hliněný kolos Mökkurhálfi a vložili do něj srdce kobyly. Tór dorazil na místo souboje spolu s Tjálfim. Obr Hrungni se ukrýval za štítem, Tjálfi mu však namluvil, že se k němu Tór prokope, a tak se obr na štít postavil. Hned nato po něm Tór vrhnul kladivo a Hrungni proti němu mrštil svůj brousek. Obě zbraně se ve vzduhu srazily a brousek se rozlomil. Kladivo roztříštilo obrovi lebku, jedna polovina brousku se zasekla Tórovi do hlavy a druhá do země. Tjálfi mezitím zabil Mökkurhálfiho. Tór tedy vyšel ze souboje s náramnou slávou, jen brousek nebylo možno z jeho hlavy žádným kouzlem odstranit.

Jindy Loki dráždil v podobě sokola obra Geirröda. Obrovým mužům se podařilo Lokiho chytit a Geirröd Ása propustil teprve tehdy, když Loki přísahal, že přiměje Tóra, aby se vydal na obrův dvorec bez svého kladiva a opasku síly. Loki Tóra skutečně přemluvil, jenomže ten se cestou zastavil u obryně Gríd, přítelkyně bohů. Ta Tóra před Geirrödem varovala a půjčila mu svůj pás síly, železné rukavice a hůl Grídarvöl. Při dalším putování usilovaly Ásovi o život Geirrödovy dcery, ale Tór jejich nástrahy překonal a obryně zabil. Když vstoupil do obrova dvorce, Geirröd po něm mrštil rozžhavené železo. Tór je však chytil do železných rukavic a vrhl je zpět. Železo proletělo sloupem, za nímž se obr schoval, zabilo ho, proletělo ještě zdí a zastavilo se až venku na zemi.

O Tórovi existují ještě mnohá další vyprávění a jeho obrovskou oblibu jen dotvrzuje to, že když skandinávští Germáni vybírali mocný symbol proti křesťanskému kříži, zvolili Tórovo kladivo.

Na tomto místě bychom chtěli dát prostor k povídání o díle J.R.R.Tolkiena. Pokud to bude v našich silách, pokusíme se zde odpovídat i na Vaše otázky.

Následující text je součástí materiálů získaných ze sítě Internet. "Často pokládané otázky" (*Frequently Asked Questions*) udržuje a aktualizuje William D.B.Loos, s jehož laskavým svolením Vám je předkládáme.

O trpaslících

Jaký byl původ trpaslíků?

Vyrobil je Aulë, kovář a mistr řemesel Valar. Bylo to proti Eruovu Plánu, Aulë neměl právo ani dostatečnou moc vytvořit další duše (výsledkem jeho úsilí byla fakticky skupina loutek). Nicméně protože ihned litoval své pošetilosti a protože jeho pohnutky byly dobré (chtěl děti, které by učil, ne otroky, kterým by rozkazoval), Eru dal trpaslíkům život a učinil je částí Plánu. Elfové však měli zůstat Prvorozenými, a tak museli trpaslíci spát, dokud nebyli elfové probuzeni.

Jestliže se praví, že bylo stvořeno pouze sedm Otců trpaslíků, jak se tato rasa rozmnožila?

V Silmarillionu je při popisu vytvoření trpaslíků uvedeno pouze sedm Otců, leč v dopise č.212 (*The Letters of J.R.R.Tolkien*, česky dosud nevyšlo) Tolkien hovoří o třinácti původně vytvořených trpaslících: *"Jeden, nejstarší, sám, a šest dalších s šesti družkami."* Zdá se tedy, že Durin skutečně *"kráčel sám"*, jak říká Gimliho píseň. (Verš "*when Durin woke and walked alone*" v českém přebásnění ve Společenstvu Prstenu, str.297, nemá ekvivalent.)

Měly trpaslice vousy?

Zdá se, že ano. V dodatku A se praví: *"Hlasem i zjevem a také oděvem, musí-li se vydat na cestu, jsou tak podobné trpaslíkům, že je oči a sluch jiných národů nedovedou odlišit."* Poněvadž vousy byly částí zjevu a ne oděvu trpaslíků, nezbývá než usoudit, že trpaslice opravdu měly vousy.

Různé

Kdo byla královna Berúthiel? (Aragom se o ní zmiňuje během cesty Morií.)

Odkaz na druhou knihu, čtvrtou kapitolu "Cesta tmou":

"'Nebojte se!' řekl Aragorn. Přestávka byla delší než obvykle a Gandalf s Gimlim si spolu šeptali;... 'Nebojte se! Byl jsem s ním na mnoha výpravách, i když nikdy ne na tak temné;... Najde si cestu domů v černé noci jistěji než kočky královny Berúthiel.'" (Společenstvo Prstenu, str.293)

Toto je pozoruhodný případ Tolkienova tvůrčího postupu. Zdá se, že jméno neznamenalo nic, když se objevilo poprvé - jenom tak "přišlo", když psal první náčrt kapitoly. Nicméně později "zjistil" komu "skutečně" patřilo a jeho rozhodnutí je vylíčeno v Nedokončených příbězích (připravuje k vydání Mladá fronta).

Berúthiel byla ženou krále Tarannona z Gondoru (Třetí věk 830-913), Tolkien ji popsal jako "zločinnou, osamělou a prostou lásky" (o Tarannonově bezdětnosti se zmínil bez vysvětlení v letopisech). *"Měla devět černých a jednu bílou kočku, své otrokyně, s nimiž rozmlouvala nebo četla v jejich paměti, využívala je, aby odkryla všechna temná tajemství Gondoru,... bílou kočku užívala ke špehování černých a k jejich trápení. Žádný člověk v Gondoru si netroufnul se jich dotknout; všichni se jich báli a kleli, když je viděli projít kolem."* Nakonec byla vydána napospas osudu v loďce i se svými kočkami: *"Loď byla naposled viděna jak letí kolem Umbaru pod srpovitou lunou, s jednou kočkou u stěžně a jinou jako sochou na přídi."* Rovněž se praví: *"Její jméno bylo vymazáno z Knihy Králů (ale lidská paměť není uzavřena jen v knihách a kočky královny Berúthiel nikdy zcela nezmizely z řeči lidí)."* (Nedokončené příběhy)

překlad -vlha-

* * *

Od Martina Volwerka, člena holandské Tolkienovy společnosti, jsme získali recept na lembas, tak, jak byl publikován ve stejnojmenném věstníku této společnosti. Pečlivě jsme jej otestovali a mírně přizpůsobili našim podmínkám (ale opravdu jen minimálně). Výsledek vám teď předkládáme.

Jak upéci lembas

Suroviny:

5 dkg tuku, 1 vejce, 10 dkg cukru, 1 sáček vanilkového cukru (není nezbytný), 15 dkg hladké mouky, 1 čajovou lžičku skořice, trochu silné kávy.

Postup:

Smíchejte všechny přísady, ale uschovejte si stranou část rozšlehaného vejce. Vypracujte těsto (podle potřeby přidejte tuk či mouku), zformujte je do tvaru koule a uložte asi na hodinu do ledničky. Pak z něj vytvarujte váleček a nakrájejte jej na plátky asi centimetr silné. Potřete lembas zbytkem vejce (můžete jej ozdobit rozinkami, chcete-li). Pečte v troubě předehřáté na 175°C 10-20 minut, dokud nezíská světle hnědou barvu. Nenechávejte jej ztmavnout, chutnal by pak hořce.

překlad a úprava -mk-

* * *

Všem svobodným národům Středozemě tímto oznamujeme, že se zanedlouho opět sejdeme na

Oslavě zničení Prstenu

Tentokrát se bude konat 26.-27. března ve starobylém městě Dol, civilně zvaném Ostrava, v Domě dětí a mládeže na Gurtěvově ulici v Ostravě-Zábřehu.

Zahájení bude v sobotu v 11.00. Pro hosty ze vzdálenějších končin je zajištěn nocleh i z pátku na sobotu. Přijíždět tedy můžete v pátek od 18.00 do 21.00, v sobotu pak od 9.00. Účastnický poplatek činí pro členy Společnosti JRRT 55 Kč, pro nečleny 65 Kč. Nocleh bude stát 20 Kč, lze též zapůjčit spacák za 25 Kč.

Program zatím není pevně stanoven. Udatní bojovníci, kteří chtějí porovnat své šermířské umění s ostatními, nechť si nezapomenou svou výzbroj (možná se nám podaří zajistit i ukázku historického šermu včetně prohlídky zbraní), moudří elfové budou moci prokázat své znalosti při luštění starých rukopisů, proslulé sdružení Gothmogovi braši též něco chystá. Neměly by chybět ani přednášky či nějaký pěkný film, a samozřejmě hostina (která bude opět pocházet převážně z vlastních zdrojů, tj. z toho, co přivezete).

V rámci oslavy se též uskuteční soutěž o nejlepší lembas upečený podle receptu, který naleznete na předchozí stránce. Chcete-li se zúčastnit, držte se receptu a přivezte s sebou dostatečné množství pro posouzení tří- až pětičlennou porotou (přebytky můžete uplatnit při hostině). Autor(ka) vítězného výrobku obdrží Řád Paní Galadriel.

Doprava:

Od Hlavního nádraží ČD tramvají č. 2.

Od nádraží ČD Ostrava-Svinov tramvají č. 7.

Od nádraží ČD Ostrava-Vítkovice tramvajemi č. 12 nebo 17 čtyři zastávky směrem Poruba nebo Přívoz a přestoupit na č. 11 nebo 13 směr Zábřeh.

Od Ústředního autobusového nádraží a nádraží ČD Ostrava-střed tramvajemi č. 2, 11, 13, 16.

Nasedněte do tramvaje směr Zábřeh (či Výškovice) a vystupte na zastávce "Kotva". Vraťte se asi 20 metrů a zabočte doleva (při pohledu směrem, kterým odjela vaše tramvaj) do Čujkovovy ulice. Jděte po levém chodníku a budete-li mít štěstí, uvidíte na něm návodné barevné šlépěje, které vás dovedou až k DDM. Pokud štěstí mít nebudete, jděte Čujkovovou ulicí až k náměstí SNP a těsně před náměstím zabočte vlevo. Po několika desítkách kroků dojdete k DDM. Pokud ani takto DDM nenajdete, budete muset prokázat svou inteligenci a doptat se.

Těšíme se na vaši hojnou účast.

Společnost přátel díla J.R.R.Tolkiena

a

Dech draka

Tento článek nám poskytli přátelé ze Śląskiego Klubu Fantastyki v Katowicích.

Pravděpodobné typy výzbroje v období Války o Prsten

Hubert Sawa

Sledujeme-li vývoj výzbroje v historii našeho světa, můžeme se bez námahy dopátrat analogie se světem Tolkienovým. Protože zákony řídící vývoj zbraní jsou všude stejné, je možné za dobu analogickou Válce o Prsten považovat v našem světě dobu mezi 5. a 13. stoletím našeho letopočtu. Dokazují to mimo jiné následující fakta:

1) Odklon od výroby a užívání krátkých mečů (u nás po 5. stol. n. l.) a vývoj mečů delších až dvouručních (u nás vrcholil v 13. stol. n. l.).

2) Vysoká úroveň lukostřelby (u nás ve 13. stol.).

3) Všeobecné používání zbrojí měkkých (kaftanů), kroužkových a posléze i šupinových a plátových , podobně i u nás rozvoj plátových zbrojí - rytířů "zakovaných do železa" nastoupil po 13. století. U Tolkiena nalezneme plátové pancíře, možná je ale lepší přirovnávat je k pancířům řeckým či římským.

4) Přilby nemají pohyblivé hledí a jsou většinou otevřené, tak jako u nás v raném středověku.

Pokusím se teď provést analýzu výzbroje jednotlivých národů, odvolávaje se pro lepší představu na naše období mezi 5. a 13. stoletím.

HOBITI

Jak známo, hobiti se nikdy nevyznačovali bojovností, proto také u nich v časech následujících po Dnech putování v Třetím věku Středozemě nenajdeme charakteristickou výzbroj, samozřejmě s výjimkou luků. Tolkien se mnohokrát zmiňuje o výborné hobití střelecké mušce. Do poslední bitvy o Fornost vyslali králi na pomoc oddíl lučištníků a také v rušných dnech po Frodově návratu do Hobitína se mluví o hobitech ozbrojených luky. Sice to jsou luky myslivecké, ale protože nebyla příležitost k vyvinutí bojového luku, lze připustit, že jde o stejné luky, které byly v dřívějších dobách používány k boji. Konec konců, vlastní-li někdo dokonalý luk, bude ho používat stejně tak k lovu jako k boji. Zamysleme se nad tím, jaký to byl luk: nepochybně byl menší než luky užívané lidmi a elfy (přizpůsobený hobití výšce), ale zároveň stejně účinný. S velkou pravděpodobností tedy můžeme tvrdit, že to byl tzv. reflexní luk. Měl délku okolo 80 cm, což se při průměmé výšce hobitů 1 m může zdát

hodně, ale uvažme, že tzv. dlouhé anglické luky měly délku okolo 180 cm (luky tohoto typu pravděpodobně používali elfové). Luk užívaný hobity nemohl být zmenšenou kopií luku Velkých lidí, protože by se zmenšila i jeho účinnost a hobiti by nepředstavovali pro Velké lidi žádnou konkurenci. Střela vypuštěná z reflexního luku byla schopná zranit až na vzdálenost okolo 500 m a dobrý lučištník vystřelil až dvanáctkrát za minutu. Tajemství luku spočívalo v tom, že v klidu byl ohnut na opačnou stranu než při střelbě, což střelám dávalo značnou počáteční rychlost. Luk se vyráběl klížením z rohoviny a to mu zajišťovalo trvanlivost a lehkost. Jestliže tedy předpokládáme, že hobiti užívali reflexní luk, je jasné, proč Tolkien zdůrazňuje jejich zručnost. Nemáme žádné zprávy o jiné hobití výzbroji, protože pravděpodobně žádná neexistovala. V popisu rušných dní v roce 1419 T. v. se Tolkien sice zmiňuje o užívání tesařských seker, těžkých mlatů, vidlí a holí, ale nelze věřit, že by to byly speciální bojové typy nářadí.

Výzbroj hobitů ze Společenstva Prstenu nebyla výtvorem hobití kultury, proto je uvedena při popisu výzbroje jiných národů.

ELFOVÉ

Je těžké popsat přesně výzbroj elfů. U jejich zbraní se projevovaly při boji kouzelné vlastnosti, velká trvanlivost a v převážné většině byly vyrobeny před mnoha sty lety. Například Bilbovo Žihadlo, vykované elfy v dávných časech, se dalo použít ještě po staletích a jistě to v době Války o Prsten nebyl jediný exemplář svého typu. Žihadlo bylo krátký meč se širokou čepelí. U nás se krátké meče objevovaly převážně v raném středověku, byly dlouhé okolo 50-60 cm, široké asi 6-8 cm a byly určeny hlavně k bodání. Je možné, že právě takové bylo Žihadlo. V pozdějších dobách začali elfové přecházet od krátkých ke středním mečům a v době Války o Prsten se stále častěji začaly objevovat meče dlouhé, dvouruční. Například Gandalfův Glamdring byl střední meč o délce asi 1 m, kdežto Aragornův Andúril poté, co byl elfy překován, byl už dlouhý obouruční meč. Střední meče měřily okolo 1 m, dlouhé dosahovaly délky až 1,5 m. Je ale třeba připomenout, že o vlastnostech většiny elfích mečů nerozhodoval jejich vzhled a velikost, nýbrž jejich kouzelná moc, a to do té míry, že často už jen jejich objevení se způsobilo porážku nepřátel.

Kromě mečů používali elfové také nože. Tolkien se zmiňuje o dlouhých nožích, které v našem světě měřily až 1 m (přičemž měly na rozdíl od mečů jen jedno ostří). Popis by spíše ukazoval na délku okolo 50 cm, protože nože elfů mohli hobiti používat jako meče. Čepele mečů i nožů byly převážně rovné a vždy pokryté řadou run a magických symbolů. Obvykle se zdály rovné a jasné, přímo bílé, ale v bitvě se rozhořely blankytně modrým nebo zeleným plamenem v závislosti na druhu meče. Například již dříve zmíněné Žihadlo se rozzářilo zeleným světlem, když byli nablízku skřeti. Při popisu výzbroje elfů z Temného hvozdu se Tolkien zmiňuje také o oštěpech a kopích. Protože tito elfové bojovali v pěším šiku, šlo pravděpodobně o těžká kopí pro boj zblízka a oštěpy k vrhání. I když u elfů z Lórienu není o těchto zbraních ani zmínka, lze připustit, že se objevovaly i tam. Byly asi 2 m dlouhé,

přičemž ratiště byla těžší a okovaná. Při znalosti elfí záliby v rostlinných motivech je možné předpokládat, že jak špice kopí tak i oštěpů měly podobu listů.

Nejoblíbenější zbraní elfů byl však luk. Je jisté, že existovaly dva typy luků. První, kratší, elfů z Temného Hvozdu, druhý, delší, elfů z Lórienu. Zdá se, že luk z Temného Hvozdu byl obvyklý luk o délce asi 100 cm, zatímco luk z Lórienu se podobal již zmíněnému anglickému luku, který byl dlouhý okolo 1,8 m. Jak jsem již napsal, anglický luk byl nejlepší z běžných luků, třebaže se nemohl rovnat luku reflexnímu. Účinný dostřel anglického luku byl asi 360 m a lukostřelec dokázal vystřelit 5 střel za minutu. Tyto parametry luků a také speciální tětivy z elfích vlasů nebo použití kouzel při výrobě rozhodovaly o jejich velké účinnosti a při mírumilovné povaze hobitů dělaly z elfů jedny z nejlepších lukostřelců na světě.

U elfů chybí zmínky o užívání jakékoli ochranné zbroje v době Války o Prsten, ale je možné se domýšlet, že byla používána zbroj elfů z dávných časů, podobná té, kterou dostal Bilbo od Thorina. Byla složená z řady šupin našitých na velkou kůži. *(pozn. překl. - Tolkien ale hovoří o "nátělníku z mitrilových kroužků" - Společenstvo Prstenu strana 299, a o "drátěné košili hustě tkané z mnoha kroužků - strana 262)* Samozřejmě ne vždy to byly šupiny z mitrilu, ale nejčastěji z kovu zpevněného kouzlem. Podle popisů podobných zbrojí z našeho světa to byly tuniky sahající po kolena s dlouhými nebo krátkými rukávy a kapucí, zakrývající hlavu. Taková zbroj zajišťovala dost dobrou ochranu a zároveň umožňovala bojovníkovi volnost pohybu.

Pokud jde o přilby, disponujeme také pouze popisem helmy, kterou používal Bilbo. Byla to žebrová přilba tvaru vypouklého kužele, tvořená obroučkou a několika kovovými lištami. Celek byl potažený kůží a často opatřený bočními křídly zakrývajícími tvář, na vrcholu byl hrot.

Jak je možné vyvodit, takovouto výzbroj používala pouze elfí aristokracie nebo osobní gardy vládců, které také byly ozbrojeny meči. Ostatní elfové nosili nože, luky a oštěpy.

LIDÉ

U lidí máme co dělat s největší různorodostí zbroje, vyplývající z různé úrovně kultury a životního stylu. Je třeba si ale pamatovat, že zbraně jedné rasy mohly cestou obchodu nebo loupeže přejít k jiné rase. Vzhledem k různorodosti zbroje je nejlepší ukázat si ji na příkladě jednotlivých národů. Zmíním se jen o těch, které jsou zdůrazněny Tolkienem.

ROHIROVÉ

Hlavní část jejich armády tvořilo jezdectvo, i když se objevuje také zmínka o pěších bojovnících. Výzbroj jedněch i druhých si byla podobná. Především tedy meče. Byly

Pokračování na str. 39

Dech draka
&
Dračí Doupě

Temná svatyně

(5. místo v soutěži O spár Zlatého draka '92)

JESKYNĚ

1.

Prastará legenda

*Mnoho set let před založením Andorienské říše žili poblíž Velkých železných hor bratři **Thordil** a **Thondur**. Podařilo se jim navázat přátelství s trpaslíky a protože byli velmi zruční, zanedlouho se jim v práci s kovem nikdo nevyrovnal. I jejich učitelé je obdivovali. Některé jejich výtvory byly dokonce nadány kouzelnou mocí, neboť byly vyrobeny s pomocí Moudrých.*

*Starší, Thondur, vyráběl především zbraně. Jeho meče a dýky byly proslulé po celé zemi a válečníci s nimi vybojovali řadu vítězných bitev. Vrcholem jeho umění byly tři kouzelné meče - **Angresil**, **Angluinel** a **Angalen**. Bojovník, jenž některý z nich používal, mohl útočit daleko rychleji a vždy udeřil dříve než jeho protivník. Navíc každý meč mohl jednou za den vyslat blesk. A vypráví se, že je nebylo možné poškodit a zničit je mohl snad jen dračí oheň. Tak mocné zbraně to byly.*

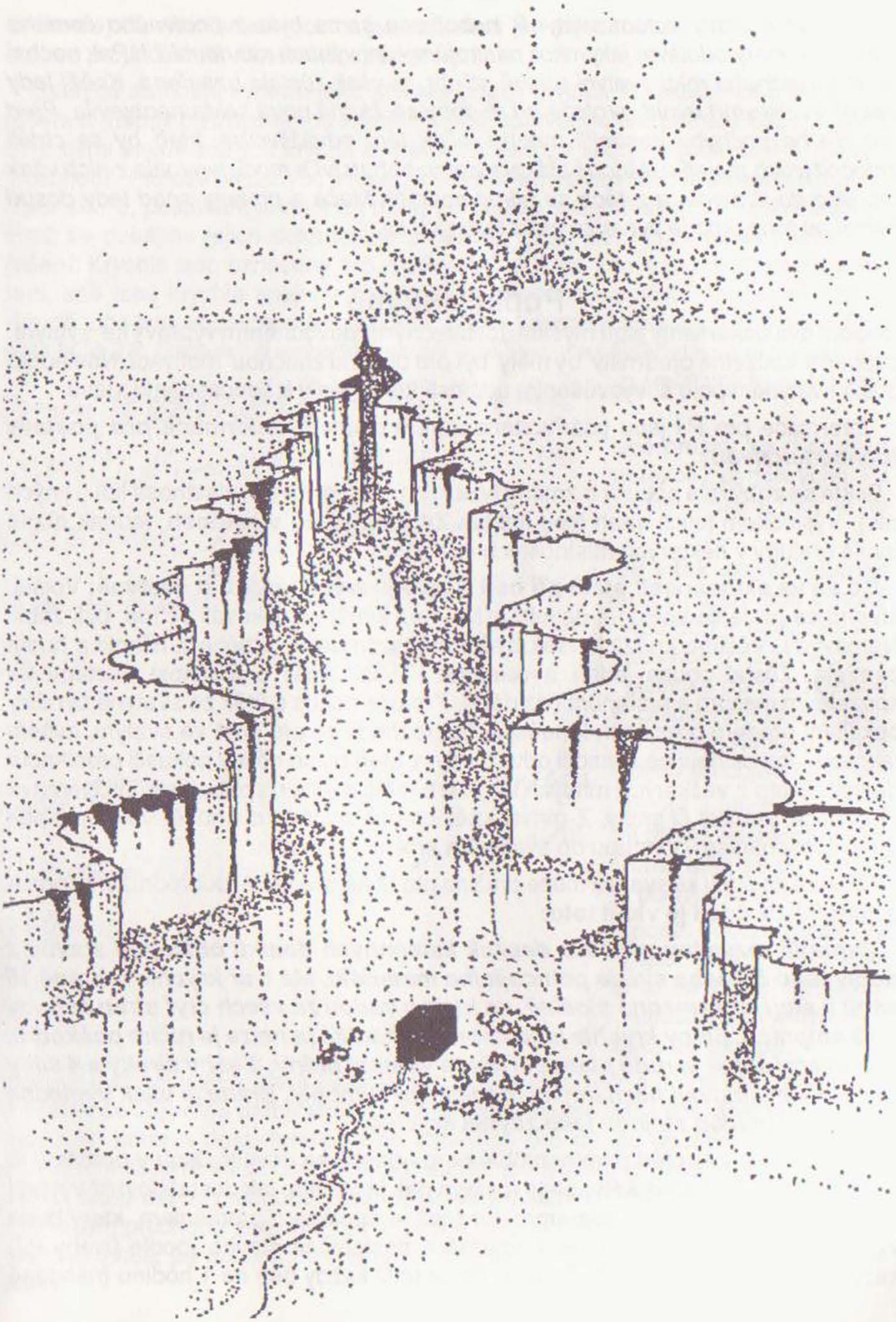
Mladší, Thordil, se ubíral jiným směrem. Jeho ruce vytvářely šperky a klenoty, jimž se málokteré vyrovnaly krásou a jemným zpracováním. Všechny, kdo je spatřili, uváděly v úžas, a mnozí byli ochotni zaplatit velké peníze, aby mohli některý mít ve své klenotnici. I koruny mnoha vládců byly Thordilovým dílem. Mistrovskými kusy Thordilova umění pak byly tři kouzelné prsteny. Nasadil-li si člověk prsten s tyrkysem, mohl se v okamžení ocitnout na libovolném místě, nebylo-li dále než sto mil. Pomocí prstenu s onyxem se zase mohl až na jeden den proměnit v kteréhokoli stejně velkého živého tvora. A neméně podivuhodný byl prsten s perlou. Jeho nositel mohl v myšlenkách rozmlouvat s kýmkoli, kdo nebyl dále než sto mil.

Mnoho dobrého bylo pomocí těchto prstenů vykonáno. Také držitelé Thondurových kouzelných mečů neúnavně bojovali proti zlu. Tak to šlo stovky let. Ale pak, asi v polovině prvního tisíciletí existence Andorienské říše, najednou meče i prsteny záhadně zmizely.

Z letopisů říše Andorien

Za vlády krále Carnegila začaly ze severu přicházet zprávy o sektě uctívačů ďábla, která se prý usadila v jednom údolí za Sněžnými horami. Údolí se sice nacházelo za hranicemi říše, protože se však tyto zvěsti rozmáhaly čím dál víc, král Carnegil se rozhodl vyslat na ono místo své zvědy. Jednomu z nich se podařilo proniknout přímo do oné sekty a naoko se stát jejím členem. Když zjistil, co potřeboval, vrátil se ke králi. Vyprávěl o oživování mrtvol, vzývání ďábla a jiných podivných obřadech, při nichž sekta zneužívá moci různých kouzelných věcí, prý dokonce Thondurových mečů a Thordilových prstenů, které již byly pokládány za nenávratně ztracené. Více však už neřekl, neboť se skácel mrtev k zemi. Když ho prohlédli, zjistili, že byl otráven.

Král Carnegil se rozhodl sektu zničit a ihned vyslal proti jejímu sídlu několik silných oddílů ozbrojenců. Ti sice úspěšně zneškodnili většinu členů sekty, velekněz a jeho kněží však byli pouze raněni a unikli do svatyně. Několika nejrychlejším vojákům se podařilo proniknout za nimi, pak se však svatyně uzavřela a nikdo další už do ní nemohl vejít. Vojáci, kteří se dostali dovnitř, se nevrátili. Ostatní obléhali svatyni několik týdnů, nikdo z ní však nevyšel. Když se to král Carnegil dozvěděl, rozkázal



zbořit aspoň domy kolem svatyně, neboť ona sama byla z podivného černého materiálu, který odolával jakýmkoli nástrojům - ani výbuch mu neublížil. Pak nechal po dobu jednoho roku svatyni přísně střežit, ta však zůstala uzavřena. Kněží tedy patrně zvolili smrt uvnitř, protože od té doby se žádná nová sekta neobjevila. Před tím ale bezpochyby nastrojili mnoho léček těm odvážlivcům, kteří by se chtěli zmocnit jejich majetku. Mnohé zlákala vidina bohatství a moci, jen málo z nich však proniklo do svatyně, a z těch se nikdo nevrátil. Meče a prsteny snad tedy dosud čekají na toho, kdo je vyrve ze sídla temných sil.

Popis jeskyně

Úvodní dva dokumenty jsou myslím dostatečným zdůvodněním výpravy ke svatyni, popsané kouzelné předměty by měly být pro družinu značnou motivací. Následuje popis svatyně spolu s vysvětlením událostí které vedly k současnému stavu.

Informace pro PJ jsou psány standardním písmem, ***informace pro postavy tučnou kurzívou.***

Sekta se zabývala pokusy o změny fyzických a psychických vlastností lidí (i jiných ras). Výsledkem jejich snah jsou jednak **Zrcadla změn vlastností**, jednak různé trvalé přeludy v některých místnostech (viz níže).

Co se ve skutečnosti stalo při boji Carnegilových vojáků u svatyně: Vojáci, kterým se podařilo vniknout dovnitř dříve, než kněží zablokovali vchod, byli zabiti Nemrtvými. Většina kněžích však byla raněna smrtelně a během několika hodin zemřela. Zůstal pouze jeden a velekněz. Ti tak přišli o možnost přístupu ke kouzelným mečům a prstenům (viz dále). Protože pokus o útěk ze svatyně byl díky obklíčení předem odsouzen k neúspěchu, rozhodli se pro smrt ve svatyni, ovšem takovou, aby co nejvíce uškodili odvážlivcům, kteří by se někdy pokusili proniknout dovnitř. Proto z veškerých mrtvých těl, která ještě měli k dispozici, stvořili Nemrtvé - kostlivce, zombie či ghůly. Z mrtvol kněžích byli stvořeni duchové. Velekněz pak upravil mechanismus vstupu do svatyně a změnil se ve stín.

Po cestě do údolí ke svatyni může družina prožít nějaké kratší dobrodružství (podle potřeb PJ). **V údolí je vidět toto:**

Zarostlé rozvaliny několika desítek kamenných domků obklopují stavbu z podivného černého světlo pohlcujícího materiálu. Má tvar krychle o hraně 15 sáhů a stojí na kamenné plošině, na kterou vedou ze všech čtyř stran schody o 13 stupních. Stěny krychle jsou naprosto hladké (a nelze je ničím poškodit). Na severní stěně je rudě planoucí obrys vstupní brány, 3 sáhy široký a 4 sáhy vysoký. Je lemován neznámými magickými symboly. Brána je však vyplněna hmotou napohled stejnou jako zbytek krychle.

Zde stojí postavy před prvním problémem - dostat se dovnitř. Jsou v podstatě tři možnosti - pomocí éterického oleje (ovšem pak je otázka, jak dostat dovnitř výzbroj a výstroj), pomocí kouzla Hyperprostor (což je spojeno s problémem, který bude vysvětlen vzápětí), nebo budou-li trpělivě a dostatečně dlouho (podle úvahy PJ) každou hodinu zkoušet projít branou. Ta se totiž každý den na 1 hodinu (náhodně

zvolenou) otevře. Ovšem pozor, je propustná jen v jednom směru. Postavy tedy mohou projít dovnitř, nikoli však zpátky ven.

Svatyně samotná vypadá jako krychle pouze zvenčí. Ve skutečnosti jde o tzv. teserakt (neboli čtyřrozměmou krychli, mírně upravenou pro potřeby DrD). Skládá se z osmi stejně velkých krychlí o hraně 15 sáhů, v každé krychli jsou 3 vrstvy - 'poschodí'. Protože při pohybu v teseraktu nemá smysl hovořit o světových stranách (týká se PJ, postavám je naopak třeba při popisu svatyně světové strany udávat, čímž se dosáhne jejich dokonalého zmatení), zvolil jsem pro mapku následující řešení: Krychle jsou označeny 1-8, vrstvy A-C. Každá vrstva je nakreslena zvlášť; tam, kde jsou krychle spojeny chodbou, je uvedeno označení sousedící vrstvy. Kromě toho jsou spolu prostřednictvím točitého schodiště spojeny vrstvy 1C a 4A a dále 8C a 7A. Doporučuji jednotlivé vrstvy vystřihnout a přikládat k sobě podle toho, jak budou postavy postupovat, aby bylo možné hovořit o (relativních) světových stranách.

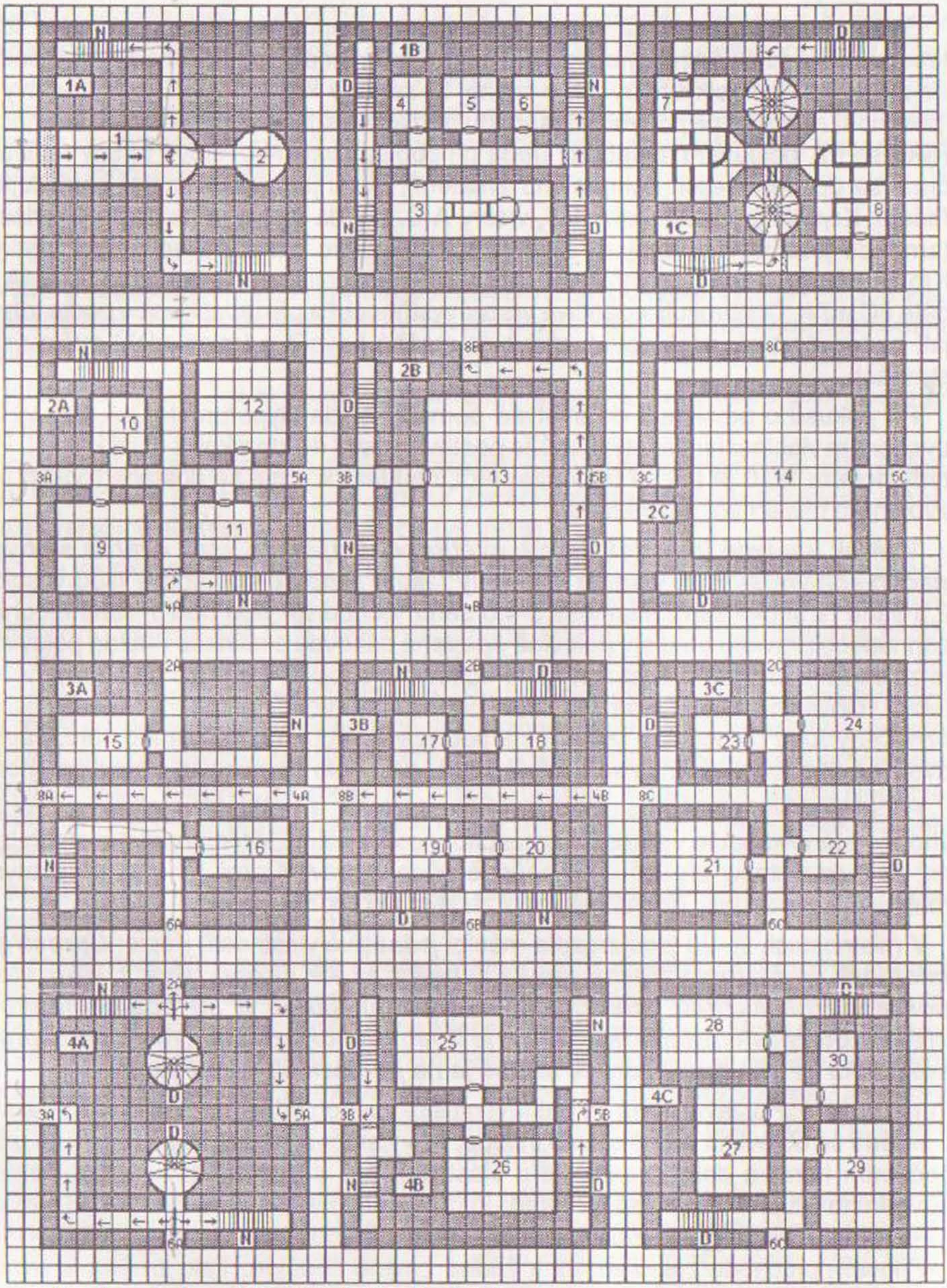
Při pokusu o proniknutí do svatyně pomocí kouzla Hyperprostor se díky výše uvedeným vlastnostem svatyně může postava dostat do kterékoli z osmi krychlí. PJ tedy hodem 1k10 (9 a 0 se nepočítá) určí, do které krychle se dostane (pokud na zvoleném místě není pevná látka).

Vnitřek svatyně je taktéž černý, světlo pohlcující. Je však ozářen slabým načervenalým svitem, panuje zde tedy jakési rudé šero. Chodby jsou vysoké 2,5 sáhu (a široké sáh), místnosti 3-4,5 sáhu. Schodiště jsou buď 7 sáhů dlouhá, zahnutá do pravého úhlu a v polovině opatřená sáhovou plošinkou (každá polovina je zakreslena do jedné z vrstev, které schodiště spojuje, plošinka do obou), nebo točitá. Obyčejné dveře jsou většinou odemčené. Volně přístupné chodby jsou označeny rudě planoucími šipkami na podlaze a vedou do obřadního sálu. Tajné dveře se otvírají tlakem na zeď v místě dveří - na 1 kolo se místo zdi objeví průchod.

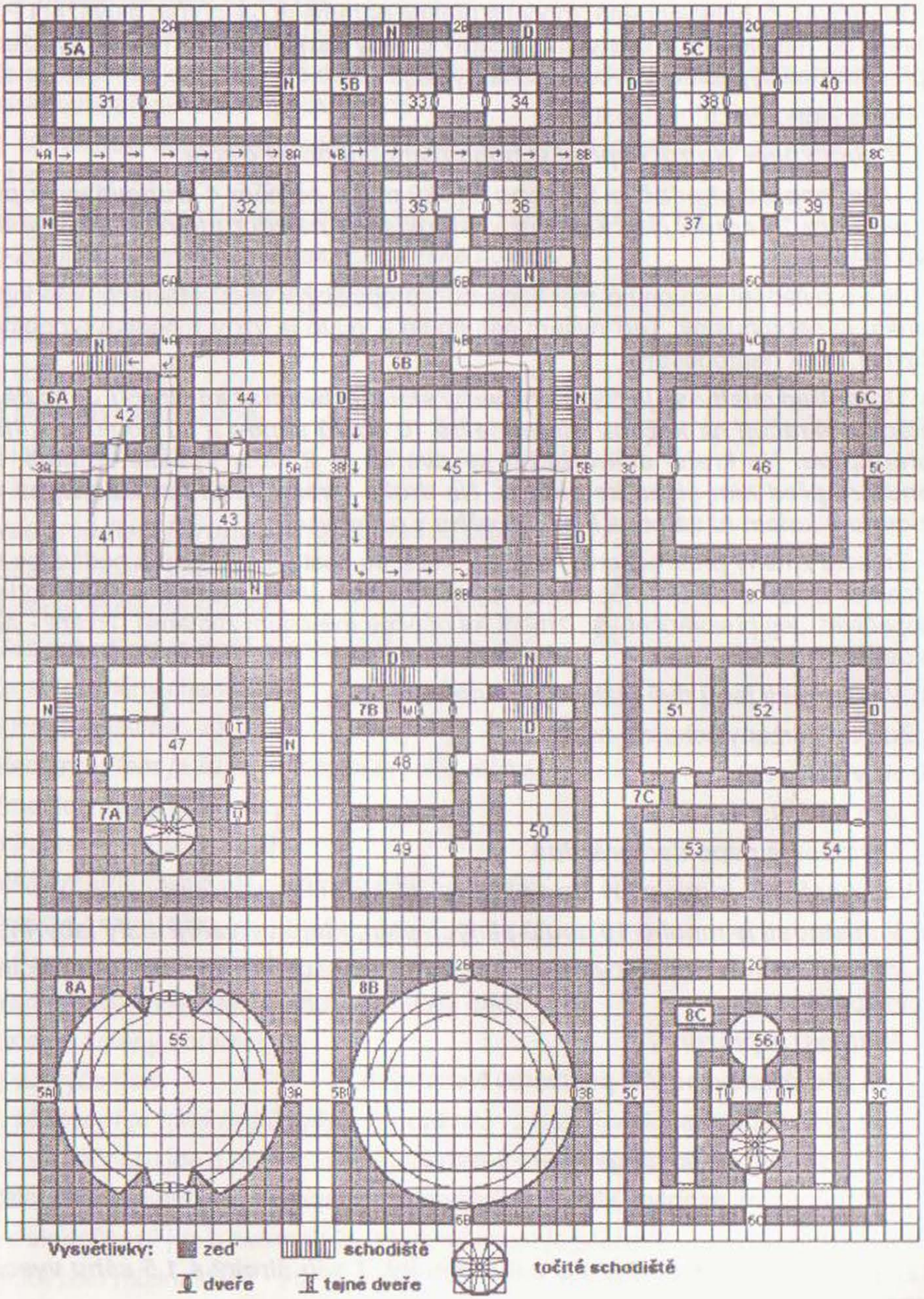
Počet kostlivců, zombií a ghůlů v místnostech 13, 14, 45, 46 a jejich výzbroj je vhodné stanovit podle velikosti a bojeschopnosti družiny. V těchto místnostech lze též najít pozůstatky předchozích neúspěšných výprav. Kromě toho se po svatyni mohou potulovat další duchové vzniklí zabitím dobrodruhů duchy - kněžími.

V místnostech 25-29 jsou zrcadla měnící jednotlivé vlastnosti. Popis: ***Uprostřed místnosti je čtyřboký černý sloup sahající až ke stropu. Dvě z jeho stěn pokračují na každou stranu ještě 10 coulů silnou a 50 coulů dlouhou přepážkou. Na stěně bližší ke dveřím je 2 sáhy vysoké zrcadlo, na podlaze před ním šipka ke sloupu. Na druhé straně je na podlaze šipka od sloupu.***

Fungují takto: Postava, která se postaví na šipku a pohlédne do zrcadla, zmizí a po 1 směně se objeví na druhé straně sloupu. Nový stupeň příslušné vlastnosti se určí sečtením horní a dolní hranice této vlastnosti pro danou postavu a odečtením původního stupně vlastnosti. Příklad: kudůk alchymista s obratností 18 (rozsah 14-19) bude mít po průchodu zrcadlem změny obratnosti obratnost 15 (14+19-18). Po novém průchodu zrcadlem už k žádné změně nedojde. Tato změna je uvnitř svatyně trvalá, po opuštění svatyně je 50% pravděpodobnost návratu původního stavu.



Kresby na zdi v místnosti 2:


5A
5B
5C
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
Vysvětlivky:
zeď
schodiště
dveře
tajné dveře
točité schodiště

V místnostech 5, 10, 22, 30, 42 jsou stoly a police zaplněné baňkami s tekutinami různých barev (a také prázdnými). Jde o nejrozmanitější jedy - převážně uspávací, ochromovací či halucinogenní (počet a přesné parametry dle potřeb a uvážení PJ). Dveře do místností s Nemrtvými, zrcadly či jedy mohou být zamčené, vyražené (předchozími výpravami) či odemčené (týmiž).

Popis jednotlivých místností:

1) ***Vstupní hala. Na zdi naproti vchodu planoucí obraz ďábla.***

2) ***U zdi naproti chodbě je 1,5 sáhu široký pult a na něm 4 kruhové výstupky o průměru 15 coulů. Nad každým výstupkem je na zdi rudě planoucí kresba*** (viz příloha).

Jde o ovládání vstupního mechanismu - propustný v obou směrech, v jednom směru či nepropustný. Teď ovšem nefunguje a vstup je vždy 1 hodinu propustný dovnitř, jinak nepropustný.

3) ***Uprostřed místnosti je čtyřboký černý sloup sahající až ke stropu. Jeho delší stěny pokračují na každou stranu ještě 10 coulů silnou a 50 coulů dlouhou přepážkou. Na kratší stěně bližší ke dveřím je 2 sáhy vysoké zrcadlo, na podlaze před ním šipka ke sloupu. Na druhé straně je na podlaze šipka od sloupu a kolem ní válcová klec 1,5 sáhu v průměru.***

Zrcadlo změny přesvědčení. Postava, která se postaví na šipku a podívá se do zrcadla, zmizí a po 3 směnách se objeví v kleci. Je vyčerpaná a musí hodinu odpočívat. Její přesvědčení se změní na opačné (neutrální zůstane). Trvání - jako u ostatních zrcadel.

4) ***V místnosti jsou dvě lůžka opatřená okovy.***

Zde byly drženy pokusné osoby.

5) viz výše (jedy)

6) jako místnost 4.

7) ***Místnost je napohled prázdná.***

Ve skutečnosti je zde malý labyrint, jehož zdi jsou ale neviditelné.

8) ***V místnosti je mnoho 10 coulů silných stěn, které vytvářejí malý labyrint.***

Jde o zrcadlovou kopii labyrintu v 7, ovšem stěny jsou ve skutečnosti nehmotné, volně prostupné.

9) ***Místnost je prázdná.***

Byla zde skladována těla pro tvorbu Nemrtvých.

10) viz výše (jedy)

11) ***V místnosti se povaluje různé šatstvo.***

Patřilo obětem, osobám, které nepřežily pokusy, apod. a ze kterých byli posléze tvořeni Nemrtví.

12) ***Uprostřed místnosti je 2,5 sáhu dlouhý, 1 sáh široký a 1,5 sáhu vysoký podstavec.***

Zde byli tvořeni Nemrtví.

13) ***V místnosti jsou ghůlové.***

14) ***V místnosti jsou kostlivci.***

15) ***Uprostřed každé stěny jsou dveře.***

Ve skutečnosti jde o falešné dveře a navíc zvláštní - jakmile se jich někdo dotkne, vypísknou a přesunou se na jiné místo.

16) ***Uprostřed každé stěny je ústí chodby. Konce chodeb se ztrácejí v nedohlednu (a hlavně v šeru).***

Jde o přelud, pokusí-li se postavy vejít do chodby, vrazí do zdi.

17)-20) ***Místnosti vypadají jako vězeňské kobky.***

Byli zde drženi zajatci určení k pokusům či obětem.

21) jako místnost 12.

22) viz výše (jedy)

23) ***Místnost je prázdná.***

24) jako místnost 9.

25) Popis místnosti viz výše.

Nad zrcadlem je rudě planoucí kresba lidské hlavy.

Zrcadlo změny inteligence.

26) Popis místnosti viz výše.

Nad zrcadlem je rudě planoucí kresba zrcátka.

Zrcadlo změny charismy.

27) Popis místnosti viz výše.

Nad zrcadlem je rudě planoucí kresba lebky.

Zrcadlo změny odolnosti.

28) Popis místnosti viz výše.

Nad zrcadlem je rudě planoucí kresba meče.

Zrcadlo změny síly.

29) Popis místnosti viz výše.

Nad zrcadlem je rudě planoucí kresba luku.

Zrcadlo změny obratnosti.

30) viz výše (jedy)

31) ***Místnost je plná nejrůznějších pokladů - zlata, šperků apod.***

Ve skutečnosti jde o nehmotný přelud, místnost je prázdná.

32) ***V místnosti je velký stůl plný vybraných lahůdek.***

Ve skutečnosti jde o nehmotný přelud, místnost je prázdná.

33)-36) jako místnosti 17 - 20.

37) ***V místnosti to vypadá jako v tropické džungli.***

Ve skutečnosti jde o nehmotný přelud, místnost je prázdná.

38) ***Místnost je prázdná.***

39) ***Místnost je prázdná.***

40) ***Ode dveří vede na druhou stranu místnosti velmi úzký můstek, po jeho jedné straně šplouchá nazelenalá kapalina, na druhé straně šlehají plameny.***

Ve skutečnosti jde o nehmotný přelud, místnost je prázdná.

41) jako místnost 12.

42) viz výše (jedy)

43) jako místnost 11.

44) jako místnost 9.

45) ***V místnosti jsou zombie.***

46) ***V místnosti jsou kostlivci.***

47) Zde bydlel velekněz. Vstupní dveře jsou zamčené. ***Napravo od vstupních dveří stojí stůl, na něm je svícen a kniha psaná neznámým jazykem*** (jde o záznamy o výsledcích pokusů). ***Nad stolem je kulaté zrcadlo*** (zobrazuje dění v místnosti 56), ***vedle něj kruhový výstupek. Nalevo od dveří je menší místnůstka, nejspíš bývalá spižírna velekněze. V nejvzdálenějším rohu velké místnosti je lůžko. Ve stěně naproti vstupu jsou dvoje dveře.*** Jedny vedou k WC (W), druhé do teleportu (T). Teleport přepravuje na podstavec v místnosti 55, funguje jako ostatní teleporty. Zpět z podstavce do 47 se lze dostat pouhým pomyšlením.

Prohlídka místnosti bude možná až poté, co postavy zabijí stín, ve který se proměnil velekněz. Pak mohou u lůžka najít tajnou schránku se zlatým řetězem a Prstenem blesků - viz popis kouzelných předmětů.

48)-53) Zde bydleli kněží. Vybavení všech místností je v podstatě stejné - ***lůžko, stůl se svícnem, židle, skříň, truhla. Na lůžku leží tělo člověka v černém rouše, na krku má zlatý řetěz a na pravé ruce stříbrný prsten s černým kamenem. Ve skříni je nějaké šatstvo, v truhle knihy psané neznámým jazykem*** (knihy o černé magii dle fantazie PJ). To ovšem postavy zjistí až poté, co zabijí ducha v tomto těle sídlícího. Kde je duch v okamžiku příchodu postav, závisí na PJ. Prsten je kouzelný, jde o Prsten temnot - viz popis kouzelných předmětů.

54) ***Zde byla patrně spižírna pro kněží.***

55) Obřadní sál. ***Velká kruhová místnost*** (zasahuje i do vrstvy 8B). ***Uprostřed je 1 sáh vysoký zlatý podstavec o průměru 3 sáhy*** (je pochopitelně jen potažený tenkou zlatou vrstvou). ***Uprostřed podstavce je ještě vyvýšenina o průměru 1 sáh. Podstavec je rozdělen na 6 částí, ve třech jsou úzké dlouhé žlábky, v dalších třech široké a podstatně kratší. Na dvou protějších stranách místnosti jsou obloukovité řady sedátek. Ve výšce 5 sáhů je jakýsi 'ochoz' se zábradlím*** (přijdou-li postavy do vrstvy 8B, uvidí sedátka tvořící kruh kolem zábradlí). ***Za dvoukřídlými dveřmi jsou malé místnůstky*** (jde o teleporty k místnosti 56 - spustí se při zavření dveří, jsou-li uvnitř právě 3 osoby).

56) ***Uprostřed místnosti je šestiboký sloup sahající až ke stropu. Strop je zrcadlový.***

Ve sloupu jsou uloženy kouzelné meče a prsteny. Lze je získat jedině přiložením dlaně živé osoby na každou ze šesti stěn. Poté je třeba ještě stisknout výstupek u zrcadla v místnosti 47. Stěny sloupu se rozplynou a lze vyjmout meče a prsteny.

T - teleporty - fungují stejně jako v místnosti 55.

Kouzelné předměty

Prsten temnot - má 18 magů denně, lze s ním vyvolat kouzla Tma, Dým, Pavučina(pozn. - toto kouzlo se v Pravidlech pro pokročilé v.1.2 již nevyskytuje, záleží proto na PJ, jestli ho ponechá nebo nahradí jiným), Oživ neživého.

Prsten blesků - má 22 magů denně, lze s ním sesílat modré, zelené, žluté, fialové a rudé blesky.

Thondurovy meče

Angresil, Angluinel, Angalen - kouzelné dlouhé meče, síla 9/+2. Jejich uživatel získává při útoku automaticky iniciativu. Navíc má až 10% šanci (podle druhu protivníkovy zbraně a úvahy PJ) že svým úderem zničí soupeřovu zbraň. Každý meč má na konci jílce drahokam, jenž mu umožňuje jednou denně seslat jeden blesk, a to:

Angluinel - safír - modrý blesk (automatický zásah, 1-6 životů)

Angalen - smaragd - zelený blesk (80% zásah, 2-12 životů)

Angresil - čirý diamant - bílý blesk (90% zásah, ubere 4 životy a oběť na 1 kolo ochromí)

Meče nelze poškodit, jsou odolné vůči chemikáliím, zničit je lze jen dechem ohnivého draka, který má aspoň 300 životů (v takovém případě je to ale postavám už zpravidla stejně jedno).

Thordilovy prsteny:

Všechny tři prsteny mají magenergii 1000 magů denně.

Prsten s onyxem - funguje jako kouzelníkova Metamorfóza s tím rozdílem, že se uživatel může proměnit v libovolného tvora, kterého už někdy viděl (platí stejné omezení velikosti). Doba, po kterou bude kouzlo trvat, se určí z připojené tabulky hodem k% (uživatel ji nemá možnost ovlivnit). Není-li však v prstenu dostatečné množství magenergie, kouzlo se nezdaří. Magenergie se ale neztratí a lze se tedy pokusit o nové seslání kouzla (má-li tento pokus smysl, tj. je-li v prstenu aspoň 300 magů).

Hod k %	01-05	06-15	15-30	31-50	51-75	76-100
Doba (hodin)	1	2	3	6	12	24
Magenergie (magů)	300	330	400	500	700	1000

Prsten s perlou - propůjčí nositeli schopnost telepatie. Pravděpodobnost úspěchu (tj. dočasného získání této schopnosti) závisí na vzdálenosti terče, stejně tak množství spotřebované magenergie. Hodnoty udává následující tabulka.

Vydálenost (mil)	0,1	0,5	1	2	5	10	20	50	100
Pravděpodobnost (%)	100	95	90	85	75	65	55	40	25
Magenergie (magů)	300	310	330	360	410	500	630	800	1000

Pro takto získanou schopnost telepatie platí stejná pravidla jako pro telepatii hraničářovu.

Prsten s tyrkysem - umožní nositeli teleportaci na zvolené místo v okruhu 100 mil. Kromě spotřebování magenergie postava navíc ztratí určité procento životů a získá nějaké body únavy (viz PPP v.1.2), což uvádí následující tabulka.

Vzdálenost (mil)	0,1	0,5	1	2	5	10	20	50	100
Magenergie (magů)	300	310	330	360	410	500	630	800	1000
Ztráta životů (%)	0	5	10	15	25	35	45	60	75
Únava (nás.vytrv.)	0	0,5	1	1,5	2	2	2,5	2,5	3

Tento prsten má ještě jedno úskalí - teleportace, zvlášť na větší vzdálenosti, není zcela přesná. Proto je třeba při použití prstenu určit hodem desetistěnnou kostkou (výsledek se bere jako 0-9), kolik procent ze vzdálenosti, na kterou se uživatel teleportuje, bude činit odchylka. Z toho je vidět, že při teleportaci na 1 míli bude nepřesnost maximálně 90 sáhů, kdežto při teleportaci na 100 mil může být nepřesnost až 9 mil.

Temná svatyně - jeskyně DrD
Autor : Martin Kučera
Editor : Rostislav Řeha
Ilustrace : Petr Krátký
Jeskyně obdržela 5.místo v soutěži O spár Zlatého draka '92

© 1992 by Martin Kučera
© Illustrations by Petr Krátký
© 1994 by Dech draka

to pravděpodobně jednoruční meče, dlouhé asi 1 m, dvousečné, s rovným ostřím, výzdoba rukojetí závisela na vkusu a názoru majitele. Například družina krále Théodena měla rukojeti mečů vykládané drahými zelenými kameny. Je možné, že se vyskytovaly i delší, obouruční meče, protože zrovna takový měl král Théoden. Kromě mečů byli Rohirové vyzbrojeni ručními zbraněmi, všeobecně Tolkienem popisovanými jako kopí. V případě pěšáků šlo zřejmě o přibližně 2 m dlouhé těžké kopí, určené pro boj zblízka, zatímco kopí jezdců, také o délce asi 2 m, bylo vyrobeno z jasanového dřeva (jak tvrdí Tolkien), lehčí než kopí pěšáků a užívalo se stejně tak k přímému boji jako k házení. Někteří z jezdců měli luky. Soudím, že nenosili kopí, protože Tolkien píše o střelbě za jízdy, což by bylo nejspíš nemožné s kopím v ruce. Luky užívané Rohanskými patřily pravděpodobně k těm obyčejným, dlouhým asi 100 cm (delšími, takovými, jako měli elfové z Lórienu, by se za jízdy špatně střílelo). Soudě z popisu, toulce se nosily připevněné na ramenou a luky na sedlech. Také se zdá, že Rohirové používali nože, ale Tolkien se o tom nezmiňuje. Jako ochranné vybavení se používalo brnění s přilbou a štít. Štíty byly kulaté a podle popisu patřily k tzv. typu umbo. Takový štít byl dřevěný, pokrytý kůží, s okovaným okrajem a uprostřed měl vypouklý hrbol nazývaný umbo. Na rubu štítu byly pásové úchyty nebo řemen sloužící k zavěšení štítu na rameno během jízdy (právě tak nosili štíty Rohirové). Štíty, které dostali Aragorn s Legolasem, měly umbo ze zlata a okraj posázený drahými kameny. Štíty tohoto typu byly pravděpodobně užívány aristokraty, zatímco štíty jiných bojovníků byly malované a zdobené rodovými erby. Jak víme, takový dostal Gimli - s bílým koněm na zeleném poli, znakem Théodenova rodu.

Zabýváme-li se otázkou zbroje, můžeme zjistit, že se používaly dva druhy. Kroužková zbroj sahající po kolena, s dlouhými nebo krátkými rukávy, bez kapuce, neboť Tolkien vždy mluví o vlasech vlajících zpod přilby. Druhá, plátová zbroj, se skládala z plátů chránících horní část těla. Kroužkové košile stejně jako pancíře byly lesklé a přes zbroj se nosil plášť. Většina bojovníků užívala kroužkové košile. Pancíře používala hlavně aristokracie a osobní garda krále Théodena, i když není vyloučeno, že i oni pod nimi nosili drátěné košile. Přilby nosili podobné jako elfové, nahoře je zdobili pery nebo koňskými ohony. Tyto ozdoby sloužily i jako označení hodnosti - například Éomer nosil na přilbě bílý koňský ohon.

GONDORŠTÍ

Výzbroj Gondorských a jejich spojenců v sobě slučovala všechny typy. Základní typ výzbroje, jakou měl každý bojeschopný muž, reprezentoval Boromir. Byl to meč a štít. Boromir používal obouruční meč, ale protože byl mohutné postavy, udržel ho v jedné ruce, a proto také mohl mít štít. Většina bojovníků užívala pravděpodobně meče střední délky. Ochrana, jako třeba zbroj nebo přilba, se nepoužívala. Tak vypadal "jednotlivý" Gondořan, ale většina z nich byla sdružena do různých bojových skupin a v souladu s tím i vyzbrojena. Stráž citadely z Minas Tirith nosila plátovou zbroj chránící horní část těla (byla zbarvena černě) a přilby podobné žebrovým typům, ale vyšší a vykované z jednoho kusu kovu, s křídly chránícími tvář. Kromě

stráže bránili pevnost sekerníci (k válečným sekerám se vrátím u trpaslíků), lučištníci (ozbrojení běžnými luky), jezdci (vyzbrojení jako Rohirové, jenže v plátové zbroji), a také jiní vojáci, o jejichž výzbroji chybí jakékoliv zmínky. Je ale možné soudit, že měli meče obou typů, kopí, oštěpy a také celou škálu typů ochranné zbroje.

Dost důkladně je popsána výzbroj zvláštního oddílu, bojujícího v Ithilienu pod Faramirovým vedením. Členové oddílu měli meče (obyčejné, krátké), kopí (těžká, určená k boji zblízka) a luky (dlouhé, podobné lukům elfů z Lórienu). Rozhodující úlohu v ochraně hrál zelený maskovací oděv.

Pokud jde o výzbroj jiných lidských plemen, byla podobná. Vyplatí se vzpomenout si na zajímavou zbroj bojovníka z Haradu, kterého viděli Frodo se Samem. Jeho zbroj měla za vzor šupinovou zbroj elfů. Skládala se z řady mosazných šupin a její součástí byl kovový límec chránící krk. Do výzbroje patřil také meč, o ostatním bohužel nevíme nic.

SKŘETI A OBŘI

Jejich výzbroj byla podobná dříve jmenovaným. Používali sekery, meče obou typů, běžné luky, kopí, oštěpy. Ze zbraní charakteristických pro skřety a obry je třeba jmenovat šavle a kladiva. Protože výroba šavle vyžaduje vysokou technickou úroveň a podmínky v tehdejších dobách nebyly nakloněny užívání šavlí, soudím, že zde došlo k nedorozumění a skřeti používali spíše meče a tesáky (které jsou často mylně nazývány šavlemi). Byly to jednosečné zbraně se zakřivenými čepelemi široké do 10 cm a dlouhé 1 m. Pokud jde o kladiva užívaná obry, byla pravděpodobně 1 m dlouhá a měla kulatou kovovou hlavici o průměru 20 cm. Ochranná zbroj byla také rozmanitá. Používal se stejně tak maskovací oděv (černé pláště) jako košile z kovových kroužků (s podobným střihem jako měly kroužkové košile lidí), kromě toho nosili také šupinovou zbroj (která těsně přiléhala k celému tělu) a pancíře z plátů, které chránily nejen trup, ale celou postavu. Zbraně skřetů byly barveny na černo. Štíty měli podobné jako Rohirové, tedy dřevěné, kulaté, potažené tmavou kůží. Byly ale větší a nesly znaky vládců, ne rodů. Pokud jde o přilby, existovaly nejméně dva typy. Jeden, již popisovaný, žebrový a druhý, podobný, ale nižší, pouze s jedním žebrem, zato opatřený dopředu vystupujícím štítkem.

TRPASLÍCI

Jejich rodovou zbraní byla sekera. Zasazovali jí - držíce ji obouruč - silné, rozmáchlé údery, prolamující štít, přilbu i zbroj. Sekery používané v našem světě měly délku okolo 120 cm. Železná část byla trojúhelníková, v dolní části o něco prodloužená, ostří mělo tvar půlměsíce. Sekery užívané trpaslíky byly pravděpodobně o něco menší, i když to není jisté, vezmeme-li v úvahu sílu trpaslíků. Jinou pro trpaslíky charakteristickou zbraní byl krumpáč, který používali zároveň jako pracovní nářadí. Délkou se pravděpodobně podobal sekeře, ale lišil se koncovou částí.

Kromě těchto dvou rodových zbraní bojovali trpaslíci krátkými nebo středními meči, běžnými luky a kopími. K ochraně používali šupinovou zbroj (stejnou jako elfové - zbroj, kterou nosil Bilbo, vykovali trpaslíci elfům na zakázku). Pod zbrojí často nosili hustě pletené kroužkové košile, chránící nohy i hlavu. Přilby měli celé z kovu, tvarem se blížící všeobecně používaným, stejně tak ani jejich štíty nevybočovaly z obecně přijatého typu - byly kulaté a při pochodu nošené na ramenou. Boty byly zesílené kovem tak, že tvořily náholenice.

V tomto článku jsem záměrně neuvedl všechny národy, bojující ve Válce o Prsten, protože jejich výzbroj se v mnohém podobala. Shrneme-li výše popsané, můžeme zjistit, že dominujícím typem výzbroje v době Války o Prsten byla šupinová zbroj, jednoruční meč (podobný našim, tzv. vikingským), žebrová přilba, obyčejný, běžný luk a kulatý štít typu umbo. Na závěr bych ještě chtěl upozornit, že moje úvahy mají charakter hypotéz a možná, že další analýza a zkoumání Tolkienova díla umožní objevení nových faktů.

překlad Zuzana Hanešková

* * *

Hobit na prkně

Hobit aneb Cesta za pokladem, premiéra 29.1.1994 Divadlo A.Dvořáka, Ostrava

Zavilý tolkienofil, který kráčí na představení s utkvělou představou, jak musí vypadat hobiti, trpaslíci, Gandalf a další protagonisté příběhu, bude asi zklamán. Ostatní, kteří se podívají na hru s trochou odstupu od knihy, mohou odcházet z divadla v pohodě.

Hra se poměrně přesně drží děje knihy, scény následují za sebou jako kapitoly, vynechána je snad jen Roklinka. Za zvlášť vydařené považuji zlobry (díky výtvarnému provedení), neočekávaný dýchánek i návštěvu Medděda (ačkoliv trpaslíci jsou pouze tři, Thorin, Balin a Bombur) a rozhovor Bilba se Šmakem. Naproti tomu hádanky ve tmě vyzněly velmi rozpačitě, a to především vinou špatného zvuku - hudba a echa přehlušují i tak až příliš rychle mluvený text, kdo nezná hádanky zpaměti, nemá šanci rozumět. Překvapila mne jedna věcná chyba - z neznámých důvodů nenazývá Bilbo svou dýku Žihadlem, ale tvrdí se, že jde o Vrahomlat, v knize Gandalfův meč.

Kostýmy sice ne zcela odpovídají představě, kterou si vytvoří čtenář (obzvlášť se liší Gandalf), ale skutečně mi to vadilo jen u elfů, kteří měli ke sličnému lidu daleko - připomínali spíše eunuchy. Bylo by také vhodnější, kdyby jejich krále hrál muž.

Kulisy jsou vyloženě povedené, drak Šmak bezvadný, herci dobří.

Představení si určitě zaslouží pozornost, a to nejen milovníků díla J.R.R.Tolkiena, ale i rodičů s dětmi a lidí, kteří mají rádi pěkné pohádkové příběhy.

Hodnocení: * * * *-vlha-*

Vydavatelství POLARIS
ediční plán na rok 1994

John Morressy Kedrigern a spletitá výprava

Další pokračování příběhů čaroděje Kedrigerna a jeho krásné ženy Princezny, jež má sklon být proměňována v ropuchu. Nové Kedrigernovo dobrodružství začíná na Čaroconu a pokračuje neuvěřitelnou spletí příhod při nanejvýš neobvyklé výpravě. **brož. 240 str., cena 49,- Vyjde 11.3.1994**

John Morressy Kedrigern a kouzelná hůlka

Trampoty mistra protikouzel a odeklínadel začnou v okamžiku, kdy Hamarak objeví kouzelný meč Panstygii, Matku temnot a Princezna si vezme do hlavy, že nejvhodnějším dárkem k výročí svatby nejsou pletené návleky na křídla, ale kouzelná hůlka.
300 str., cca 52,- Vyjde 4/94

John Morressy Kedrigern doma a na cestách

Sbírka povídek, jejímiž hrdiny nejsou jen Kedrigern a Princezna (i když většinou ano), ale například i Kedrigernův irský kolega Conhoon, poněkud roztržitý Belsheer, zrádný Grizziscus a nešťastná Moggropple se svými pěti dvojnicemi. Pokud čtenář očekává, že i jejich příhody budou spíše nevážného charakteru, nebude zklamán. **260 str., cca 48.- Vyjde 6/91**

John Morressy Kedrigern a kouzelný pár

Mistr odeklínadel se tentokrát střetne s problémem, jenž je zcela mimo jeho obor - v náhlém hnutí mysli totiž přislíbí vyléčit párek vlkodlaků, z nichž jeden je navíc královskou dcerou. Jako by toho nebylo dost, musí navíc ještě čelit dvorním intrikám svého závistivého kolegy, démonům, zlu, jež svazuje tajemný klášter v horách a možná i samotnému Knížetí temnot. Na své si přijde i Princezna, která se pro změnu utká s vilným králem a zlopověstným Černým šaškem. **240 str., 49,- Vyjde 8/94**

John Morressy Pozornost pro Kedrigerna

Závěrečná kniha o čaroději Kedrigernovi, při níž budou mít jeho příznivci v očích slzy - smíchu. Dočkají se v ní rozřešení některých záhad, které trápí Kedrigerna (a hlavně Princeznu) už od samého začátku. **260 str., 49,-**

David Ferring Konrád

Trojdílný cyklus ze světa WARHAMMER o boji zastánců dobra proti temným silám Chaosu navazuje na sbírku povídek Vlčí jezdci. Připravujeme další knihy tohoto cyklu (Jack Yeovil - Drachenfels, Genevieva nemrtvá apod.) **2.pol roku 1994**

The Magazine of Fantasy & Science Fiction

Již 3. ročník českého vydání známého amerického amerického literárního magazínu zaměřeného na povídkovou tvorbu nejlepších britských a amerických autorů žánrů SF, hororu a fantasy. **Vychází jako dvouměsíčník. cena á 32,-**

Solomon Kane přichází

Se jménem R.E.Howarda si většinou spojujeme barbara Conana. Kromě něj měl český čtenář možnost seznámit se s králem Kullem (viz recenze v Ikarii 6/92) a s hrdiny povídkové sbírky Tygří moře, kterou s jistým zpožděním proti plánu vydal na podzim Laser. A nyní mezi nás uvádí nakladatelství Leonardo dalšího Howardova hrdinu - puritána Solomona Kanea. Příznivci drsné fantasy provázené řinčením mečů a seker, svištěním šípů a chropotem umírajících budou zřejmě zklamáni. Krev sice teče a čepele zvoní, ale daleko méně než v jiných Howardových příbězích. Ani o magii nejsme ochuzeni, i když s ní Howard šetří, a zejména při čtení pasáží, ve kterých vystupuje čaroděj vúdú N'Longa, si můžeme přijít na své.

V knize najdeme devět povídek, které rámují dvě básně. Jejich děj je zasazen do 16. století a tomu odpovídá vzhled hrdiny - místo těžkého meče je obvykle ozbrojen rapírem (jímž vládne vskutku mistrovsky) a dvěma těžkými pistolemi. Sledujeme Kanea na jeho pouti světem, věčného tuláka fanaticky hájícího spravedlnost, ochraňujícího slabé a mstícího každé bezpráví, o kterém se doví. A jeho nenávist se neomezuje jen na lupiče a vrahy, piráty či otrokáře. Stejně odvážně se pustí do křížku s démonem či nemrtvými a i ty dokáže přemoci, i když v tomto případě se bez pomoci svého přítele N'Longy neobejde. Avšak ani sebevětší vítězství v něm tento plamen nenávisti nedokáže uhasit. Sám říká: "Dokud zlo kvete a křivda vládne, dokud slabé bytosti, lidé či zvířata, jsou mučeny, nebude pro mne odpočinku pod žádným nebem, ani oddechu v žádném loži." A vydává se na další pouť.

Puritán je první knihou z nakladatelství Leonardo a je to znát. Doufejme, že u dalších se již nebudou opakovat ty nejkřiklavější nedostatky. Obálka při zběžném pohledu působí spíš dojmem ilustrace k příběhům z Divokého Západu, název knihy a jméno autora se díky nevhodné kombinaci barev dá přečíst jen s obtížemi a v textu se, zejména na prvních stránkách, vyskytuje množství přebytečných rozdělovacích znamének, což je zaviněno nejspíš nedostatečnou kontrolou při přeformátování. Tyto nedostatky jsou naštěstí zmíněny poměrně kvalitním překladem, což je rozhodně lepší než kdyby tomu bylo naopak.

(Robert E. Howard: Puritán. Přel. kolektiv překladatelů. Obálka Ivo Spasov. Leonardo, Ostrava 1993. 188 stran, 40 Kč.)

Hodnocení: * * *

-mk-

Lone Wolf, úspěch či zklamání?

Ze *"světoznámé GAMEBOOK série s hrdinou Lone Wolfem"* už u nás vyšly tři díly (a dalších deset nás zřejmě ještě čeká), navíc jsme se v létě dočkali první hry tohoto typu domácí provenience - "Ve službách krále Reginalda: Do hradu goblinů" (viz recenze v příštím čísle), takže můžeme začít srovnávat. Jednak "Lone Wolfa" s "Reginaldem", ale i jednotlivé díly "Lone Wolfa" mezi sebou.

Cyklus "Lone Wolf" je prý *"nejzdařilejší ze souboru her, které se odehrávají v bájném světě Magnamund"*. Přiznám se, že od autora, který má bohaté zkušenosti s hraním "Dungeons & Dragons" (a který v něm dokonce zvítězil na Mistrovství Ameriky), bych očekával více. Popis událostí

je sice dostatečně barvitý a ilustrace Garyho Chalka jsou opravdu pěkné, ale zpracování, ať už se jedná o pravidla či o stavbu dobrodružství, by si zasloužilo větší péči. Podívejme se nyní na jednotlivé aspekty hry podrobněji.

Tvorba postavy

Postava Lone Wolfa je určena dvěma vlastnostmi - Uměním boje (cosi jako útočné a obranné číslo dohromady) a Kondicí (analogie počtu životů). Obě hodnoty se určí z Tabulky náhody, která generuje čísla 0-9 způsobem "vezmi tužku a naslepo zapíchni její neořezaný konec do tabulky". Mnohem lepší je pochopitelně použít desetistěnnou kostku a vyhnout se tak častým trefám na rozhraní mezi čísly.

Dále si Lone Wolf může vybrat pět z deseti možných Disciplín Kai - Maskování (schopnost splynout s okolím), Lov (umění kdykoli si obstarat potravu), Šestý smysl (umožňuje vycítit blízké nebezpečí), Stopování, Léčitelství (schopnost regenerace sil po zranění; realizuje se přičtením jednoho kondičního bodu za každou očíslovanou pasáž, ve které Lone Wolf nebojuje. Tato schopnost značně snižuje pravděpodobnost jeho smrti, již tak dostatečně nízkou díky nevyrovnanému soubojovému systému.), Ovládání zbraně, Nehmotná clona (ochrana proti útoku silou mysli), Útok duševní silou, Spřízněnost se zvířaty a Ovládání hmoty myšlenkou (telekineze). Po každém úspěšně zvládnutém dobrodružství si může vybrat další disciplínu. Není třeba hlubokých znalostí matematiky, abychom si spočítali, že po absolvování pátého dobrodružství bude Lone Wolf ovládat všech deset disciplín Kai a je tedy na místě otázka, co bude dál. V třetím díle se dovíme, že budou následovat další, vyšší disciplíny Kai, neboli Magnakai.

Lone Wolf si s sebou pochopitelně nese i nějakou výzbroj a výstroj. Ta se dělí na zbraně, které může nést nejvýše dvě (trochu podivné omezení), obsah batohu, který může čítat maximálně osm položek (ještě podivnější omezení - dvě malé lahvičky tedy zaberou stejně místa, jako kotouč lana. Zřejmě by bylo rozumnější tento počet zvětšit a objemnější předměty počítat jako více položek), peníze (další záhada - jestliže váček nepojme více než 50 zlatých, co mi brání uložit další peníze jinam či si pořídit druhý váček ?) a zvláštní předměty, jejichž počet omezen není, maximálně tak způsobem přenášení (těžko nosit na hlavě dvě přilby či v rukou štít, meč, kopí a sekeru zároveň). Logiku dělení na zbraně, položky v batohu a zvláštní předměty jsem ještě nepochopil - Sommerswerd a Magické kopí jsou zvláštní předměty, ačkoli se zjevně jedná o zbraně, lahvičky s lektvary jsou položky v batohu, i když jsou znatelně menší než Ohňová koule, která je naopak zvláštní předmět a nosí se pod pláštěm (jak, to tedy nevím). Všechny předměty získané během dobrodružství si lze ponechat a vzít s sebou na další výpravu, ovšem vzhledem k výše uvedeným podmínkám si jich moc ponechat nelze.

A zde už je první problém, který autor nezvládl vyřešit. Na jedné straně tvrdí, že každá kniha je samostatným dobrodružstvím, jehož úspěšné zvládnutí není podmíněno završením předchozích výprav, na druhé straně je zřejmé, že dobrodruh, který ovládá více disciplín Kai a bojuje se Sommerswerdem získaným v dobrodružství "Oheň na vodě" (velice mocná zbraň, mimo jiné zvyšující

Umění boje o 8), má daleko větší šanci na úspěch než úplný nováček. I když připustíme, že Umění boje se již dále zvyšovat nebude, přesto se tento rozpor bude díky rozdílům v počtu zvládnutých disciplín Kai (natož pak Magnakai) neustále zvětšovat a nedovedu si představit, co s tím Joe Dever míní udělat. Příklad, který hovoří sám za sebe: Rozdíl mezi Uměním boje Lone Wolfa, který se do "Kaltských jeskyní" vydává po úspěšném zvládnutí předchozích dvou dobrodružství, a tím, který do nich vstupuje jako nováček, je v průměru okolo deseti bodů. Takže nepřátelé, kteří mají pro zkušeného dobrodruha představovat aspoň trochu reálné nebezpečí, jsou pro nováčka téměř neporazitelní. A to jde teprve o třetí knihu.

Soubojový systém

I v něm lze nalézt závažný nedostatek. Rozdíl mezi Uměním boje Lone Wolfa a jeho nepřítele udává tzv. Bojový koeficient. Podle výsledku z tabulky náhody se určí ztráta kondičních bodů Lone Wolfa a nepřítele a může začít další kolo. V jednoduchosti tohoto systému je zároveň jeho slabina - nelze jím rozumným způsobem postihnout případy, kdy je nepřítel velmi nebezpečný, ale snadno zranitelný, nebo naopak téměř neškodný, ale silně obrněný. Ale i kdybychom tuto skutečnost pominuli, zůstává zde další problematický aspekt, a to výsledková tabulka boje. Jsou-li nepřítel a Lone Wolf stejně silní, ztrácí nepřítel v průměru 7,5 kondičních bodů, kdežto Lone Wolf pouze 2. Ovládá-li navíc Lone Wolf Kai disciplínu Léčitelství (což je dost pravděpodobné, neboť znalost této disciplíny je velice výhodná), jsou šance na jeho zabití poměrně malé. (Pakliže se vám zdá, že jste nalezli rozpor mezi touto pasáží a mým tvrzením na konci předchozího odstavce, máte pravdu, ale jen částečně. Nestvůry v "Kaltských jeskyních jsou totiž nejen silné, ale často i jedovaté, a čím déle s nimi člověk bojuje, tím větší je nebezpečí, že bude zasažen a otráven). Uznávám, že autor chce tímto způsobem dát Lone Wolfovi šanci proti přílivu nových nepřátel, nicméně v "Reginaldovi" jsou při souboji šance daleko vyrovnanější a taky to funguje.

Konstrukce dobrodružství

Každé dobrodružství má 350 očíslovaných pasáží. Hráč však zpravidla využije maximálně třetinu. A to je ještě hodně velkorysý odhad. Nejkratší cesta v "Útoku ze tmy" má asi 35 bodů, v "Kaltských jeskyních" přibližně 50. V "Ohni na vodě" jako by si autor tuto skutečnost uvědomil a vystavěl dobrodružství tak, aby zabralo aspoň 100 bodů. Stalo se tak ale na úkor variability děje - zážitky hráčů "Ohně na vodě" budou velice podobné. V tomto ohledu jsou "Útok ze tmy" a "Kaltské jeskyně" přece jen lepší - je zde více větvení, více možností, jak se dostat k cíli. Zřejmě by to chtělo najít nějaký rozumný kompromis - cesty buď snadné, leč dlouhé, nebo sice kratší, ale velmi obtížné až nezvládnutelné. To ovšem v "Útoku ze tmy" nenajdeme - již zmíněná nejkratší cesta je velice poklidná a Lone Wolf si při ní odbude celý jeden souboj (s protivníkem srovnatelných parametrů, takže během tří či čtyř kol je zpravidla po všem a Lone Wolf ztratí okolo třetiny svých Kondičních bodů).

Dalším nedostatkem je 'jednosměrnost' děje, obzvlášť markantní při procházce Ragadomem ("Oheň na vodě") či bloudění pod lkayou

("Kaltské jeskyně"). Jestliže se vydám nějakou ulicí, zpravidla mi nic nebrání v tom, abych se na jejím konci otočil a šel zpět. Ne tak zde. Když tedy v Ragadomu projdu kolem obchodu se zbraněmi a zrovna nemám peníze, už se k němu nemůžu vrátit, i kdybych je náhodou později získal. Stejně tak pod lkayou se dá chodbou jít obvykle jen jedním směrem. Což by ještě nebylo tak hrozné, (koneckonců pobíháním sem a tam se jen ztrácí čas), jenže podzemní architektura je poněkud zvláštní. Například na jedno a totéž místo se můžu dostat od západu či od východu, v obou případech ovšem chodba pokračuje schodištěm ve směru, kterým jsem šel. Kromě toho na tomto místě najdu i dveře, ovšem dvakrát se vyskytují ve stěně vedle schodů a jednou pro změnu za schody, kde jimi končí chodba. Je vidět, že na světové strany se tu příliš nedbá. Podobně záhadné je i znovuobjevení se ztracených předmětů. Když bloudím Ragadomem, objevím v hospodě rybáře (kteří mě oloupili o všechno, včetně Hammerdalské pečeti) a nevrhnu se na ně hned, nemám už možnost získat svůj majetek zpět. Při dalším bloudění městem však mohu vstoupit do alchymistického krámku, kde si žena všimne Pečetě na mém prstě. Hle, zázrak.

Poslední chybičkou, o které bych se chtěl zmínit, jsou nelogičnosti při rozhodování. Jednak co se týče používání disciplín Kai. Pokud narazím na Baknara a ovládám Spřízněnost se zvířaty, ještě to neznamená, že ji musím chtít použít. Třeba mi bude připadat výhodnější ho zabít. Ještě kurióznější je ovšem situace, kdy mě Šestý smysl připraví o možnost získat poměrně důležitý předmět. Proto vřele doporučuji formulace "ovládáš-li Kai disciplínu ..., jdi na ..." nahradit formulacemi "ovládáš-li Kai disciplínu ... a chceš-li ji využít, jdi na ...". Bude to vhodnější i kvůli případům, kdy lze využít více dovedností z těch, které ovládáš.

Na závěr ještě jeden malý příklad. Po zabití Ledového Barbara najdu mezi jeho věcmi zlatý náramek. Musím ho však buď nechat ležet, nebo si ho navléci na ruku. Autor zjevně nepočítá s možností, že bych si ho třeba chtěl dát do batohu či do kapsy, jak to lze učinit se spoustou jiných věcí.

Jak tedy odpovědět na úvodní otázku? Pokud chcete hru s co nejjednodušími pravidly a nevadí vám, že zdravý rozum občas zůstává v údivu stát, bude vám "Lone Wolf" stačit. Chcete-li se však opravdu dobře pobavit, zahrejte si "Reginalda" - "Lone Wolf" mu sahá sotva po kotníky. A pokud už skutečně nevíte, co s penězi a volným časem, kupte si "Krále Artuše a jeho družinu".

-mk-

Artuš by se divil ...

Když jsem v pražském knihkupectví U Jednorožce, kam jsem si šel koupit "Kouzelníka Merlina", uviděl knihu "Král Artuš a jeho družina" a při letmém pohledu zjistil, že je to gamebook, mé srdce zajásalo. Vysušený už příliš dlouhým čekáním na neustále odkládané vydání "Rokle zkázy" - 4. dílu Lone Wolfa - jsem neváhal a knihu koupil. A hned večer přečetl/přehrál.

Tato kniha je první gamebook vydaný u nás, který rozhodně nemohu doporučit dětem. To považuji za dosti podstatný zádrhel v situaci, kdy děti jsou jednou z nejpočetnějších skupin čtenářů a uživatelů gamebooků. Není to ani tak z důvodu, že v této hře je nezbytné trénovat a

využívat milenecké dovednosti, ale především proto, že pokud hrdina knihy odmítne dopustit se cizoložství s královnou Guenevrou, zemře na popravišti. To mi v knize, kde podstatou má být získání mravní úrovně hodné svatého grálu, připadá 'divné'.

Bojový systém je dost primitivní, chybí mi tu například léčení zranění - z boje vyváznete bud bez zranění nebo zemřete. Klasický rytířský turnaj na hradě Camelotu je tu podán tak 'tenisově', že nevíte, jestli náhodou nečtete zpravodajství z Wimbledonu. Za podstatnou chybu považuji to, že jako hlavní hrdina nemáte vůbec žádné jméno; vystupujete jako anonymní šlechtic a přesto disponujete takovými prostředky, jako je legendární meč Excalibur. Nedivil bych se, kdyby vyšlo najevo, že kniha byla napsána za týden či ještě kratší dobu.

Z hlediska jazykového mi vadí nesoulad mezi termínem 'kruhový stůl' (překladatelka) a 'kulatý stůl' (citát z Maloryho *Krále Artuše* z úvodu knihy). Chápu, že kruhový stůl je přesný termín, ale zavrhnout tradiční 'kulatý stůl' z obavy, že si čtenář bude představovat stůl ve tvaru koule? Nevím.

Kniha je zbytečně masivní. Tím myslím, že brožované vydání, tenčí papír, menší formát a nižší cena by více odpovídaly obsahu a úrovni. V knize jsou až moc široké okraje. Ilustrace by byly dobré, kdyby se každých 10-20 stránek neopakovaly pořád dokola.

Nestandardní námět by přinesl vítanou změnu. Tato kniha však patří mezi ty, ke kterým se již nevrátím. Škoda.

Robert Wolf: Král Artuš a jeho družina. Přel. Zuzana Soukupová. Baronet &Litera Bohemica, Praha 1993. 99 Kč.

-lu-

Inzerce

FANTASY JOURNAL
FANTASY CLUB

Teprve čtením FANTASY JOURNALU objevíte rozmanitost anglo - americké fantasy. Publicistické články a životopisy nejvýznamnějších spisovatelů. Tajemství Rosenkruciánů, démoni starobabylonské magie - v každém čísle článek zaměřený na okultismus a magii...

Ale hlavně příběhy nefalšovaného hrdinství, srdnatých bojovníků, protřelých mágů a skvělých žen ...

Příběhy tajemna a napětí.

Příběhy špičkové fantasy.

Autorská soutěž o 1000 Kč za nejlepší povídku.

Toto vše a mnohé další pouze na stránkách Fantasy Journalu, klubové tiskoviny výhradně pro členy

FANTASY CLUBU

a samozřejmě pro **VÁS !!**

Pište, informujte se, veškeré dotazy a žádosti o členství na adrese:

FANTASY CLUB

Svornosti 1130

735 14 Orlová 4

tel: 0695 / 24050

Redakce neodpovída za obsah ani formu inzerátů !

V našem časopise pochopitelně nemůže chybět následující pozvánka:

V západním cípu spirálního ramena Mléčné dráhy, u jedné malé, bezvýznamné žluté hvězdy, zhruba ve vzdálenosti 150 miliónů kilometrů, na zanedbatelné, nepatrné, modrozelené planetě, na kontinentu zvaném Evropa, ve státě Česká republika, ve městě Ústí nad Labem, budově Pedagogické Fakulty Univerzity Jana Evangelisty Purkyně se koná ve dnech 25.8. - 28.8.1994 setkání všech příznivců sci-fi literatury, záhad, horrorů, fantasy a příbuzných oborů.

Pro účastníky nejbláznivější akce od dob velkého třesku je připraveno mnoho pozoruhodných přednášek o budoucích technologiích, vynálezech, diskusí na zajímavá témata, výstavy, videoprojekce, počítačové hry a mnoho dalších akcí. Bude též pořádána tombola, jejíž výtěžek půjde čs. fandomu, burza a aukce knih.

Ze zahraničí by měl přijet T.Pratchett, A. Sapkowski a snad i D. Adams.

V rámci akce se pro příznivce DrD uskuteční mistrovství republiky v DrD.

!!! POZOR !!!

Vyhlašujeme velkou soutěž pro všechny účastníky

O PANGALAKTICKÝ MEGACLOUMÁK

Podmínky: min. 1/2 litru alkoholické tekutiny dle vlastní receptury - odborná porota sestavená z pořadatelů a slavných osobností určí vítěze, jenž obdrží hodnotné ceny.

Doleva: nejlépe vlakem, autobusem nebo vlastním autem. Pokud nejste Vogoni, tak se do Ústí dostanete snadno. V případě nejasností vašeho původu volejte v odpoledních či večerních hodinách na tato telefonní čísla:

047 / 403 63 - V. Fořtík 047 / 417 11 - M. Sábo jr.

Prezentace: Pedagogická Fakulta UJEP
České mládeže 8
Klíše
Ústí nad Labem

Prezentace začne ve čtvrtek v 10:00 hodin ve vestibulu. Otevřeno bude NONSTOP do neděle 12:00 hodin.

Věčný spánek je zajištěn na VŠ kolejích v blízkosti areálu PF. Ve stejném prostoru je zajištěna i strava. Ubytování započne od čtvrtka od 12:00 hodin.

Vážení stopaři, Vogoni a další existence. O veškeré informace si pište na adresu:

BOHEMIACON '94
SFK Nazca
P. P. 17
400 01 Ústí nad Labem 1

BOHEMIACON '94

NÁVRATKA - BOHEMIACON '94

Jméno .....

Příjmení .....

Bydliště .....

.....

Telefon ....

Rodné číslo .....

Jsem členem SF klubu ANO/NE

Návratku vyplňte a spolu s kopií dokladu o zaplacení zašlete na výše uvedenou adresu. Přihláška je určena jen pro jednoho účastníka. V případě potřeby můžete přihlášku (návratku) volně kopírovat.

Úhradu proveďte poštovní poukázkou typu A na adresu:

Česká spořitelna
okresní pobočka
Ústí nad Labem
400 58

Číslo konta je 3109153-418/0800

Jako variabilní symbol uveďte vaše rodné číslo.

Ceny jednotlivých služeb Bohemiacon 1994

Povinné platby:

Vstupní poplatek: ..... Kč

25.10.93 - 31.3.94 ... 20 Kč

1.4.94 - 30.4.94 ... 30 Kč

1.5.94 - 31.5.94 ... 40 Kč

1.6.94 - 30.6.94 ... 50 Kč

1.7.94 - 31.7.94 ... 60 Kč

1.8.94 - 20.8.94 ... 70 Kč

Materiály BOHEMIACON '94 ... 50 Kč

Nepovinné poplatky: (zaplatit do 31.7.94)

Ubytování:

Kolej VŠ ... 60 Kč (studenti VŠ 35 Kč)

Kolej VŠ -hromadné ubytování

s vlastním spacákem ... 15 Kč

Startovné na mistrovství republiky

(v případě účasti) v DrD ..... Kč (10 Kč)

Strava: snídaně ... 15 Kč

oběd ..... 35 Kč

večeře .... 30 Kč

Čtvrtek 25.8.94: večeře ..... Kč

ubytování ..... Kč

Pátek 26.8.94: snídaně ..... Kč

oběd ..... Kč

večeře ..... Kč

ubytování ..... Kč

Sobota 27.8.94: snídaně ..... Kč

oběd ..... Kč

večeře ..... Kč

ubytování ..... Kč

Neděle 28.8.94: snídaně ..... Kč

Celková suma ..... Kč

Objednávám si výše uvedené služby
a potvrzuji, že za ně posílám peníze.

V ..... dne .....

podpis .....

Pracovní názvy některých pořadů

- Procházka píše za Vás
- tisíc nápadů za hodinu aneb když nás in(ter)vence opustila
- starty raket aneb kde vzít a nekrást
- kam kráčí česká sci-fi aneb střízlivým vstup zakázán
- výpověď ženy osmkrát znásilněné mimozemšťany za jeden večer
- burza a dražba knih
- hacker, cracker, fucker, jak se to rýmuje
- loupeže budoucnosti aneb čtyři knedlíky v druhý nápravný

Z programové vaty

- fantasy show
- soutěž o Pangalaktický megacloumák aneb pijte rychle, už se stmívá
- loterie ve prospěch fandomu
- párty

Fantasy a (ve) film(u)

Roman Kupka

Hm... Ten úvod se píše stejně dobře jako název článku. Ale dobře vám tak. Musím však předem upozomit případné čtenáře, že se může stát, že vám bude připadat, že se o fantasy nejedná. Při přípravách tohoto článku jsem totiž dospěl k názoru, že se snad ani nedá jednoznačně určit, jde-li či nejde o fantasy.

Ostatně podobná situace byla i se sci-fi. Kdysi to bylo podstatně jednodušší, stačilo, když se jednalo o kosmické lodě, mimozemské civilizace, roboty, techniku předbíhající svou dobu a podobné záležitosti a bylo to sci-fi. Dnes už se dohadujeme, jedná-li se o hard sci-fi, space operu, cesty časem, sci-fi horror či komedie, nebo snad fantasy?! A jak to vlastně s fantasy je?

V každém případě nemá moc rádo techniku, obzvláště vyspělou a pokud tam někdy je, je rafinovaně zakamuflovaná jako zařízení pracující na principech magické síly, ať už dobra nebo temnot (že by proto bylo tak málo fantasy filmů?). Zatím to vypadá tak, že se má jednat převážně o magii, kouzelníky, draky a jiné obludy a různé barbary, zpravidla s meči. Bohužel filmy se toho moc nedrží a semtam přidají cestu časem nebo si vypomůžou trochu vyspělejší technikou a tak podobně. Proto tedy může někdy dojít k tomu, že uvedený film nebudou někteří považovat za fantasy, ale těm ostatním snad bude stačit, když se v něm prvky fantasy objeví. Jeden názorný příklad: Army of Darkness (Armáda z temnot) je někdy uváděn jako fantasy i když si myslím, že konkrétně v tomto filmu je možné nalézt prvky čehokoliv, snad s výjimkou space opery.

Pro začátek se tedy nebudeme držet fantasy, i když to možná název článku slibuje (ale přeneseně, ne až tak docela). A to se původně mělo jednat o historii fantasy filmu! Jenže pokud se jednou napíše historie, už se podvědomě vybaví něco jako chronologický přehled, vývoj a počátky, současná situace a podobné věci. Pročež to tedy historie nebude.

Začneme jedním článkem, který se objevil v polském časopise Nowa Fantastyka s názvem "Není tak zle, jak se vám zdá". Jde zhruba o to, jestli se objevují nové filmy (samozřejmě našeho oblíbeného žánru) nebo s nostalgií vzpomínáme na staré dobré filmy. Závěr byl vytvořen zřejmě z ankety přispěvatelů a jak dopadl si můžete na následujících řádcích přečíst. Zároveň si můžete porovnat, které z těchto filmů byly v kinech, nebo jestli jste je vůbec viděli.

Filmy jsou rozčleněny do tří skupin:

1. Filmy, na které se můžeme dívat kdykoliv.
2. Filmy, na které bychom se ještě podívali
   (ale většinou na to není čas).
3. Filmy, které se nám líbily, ale ani nás nenapadne je vidět znovu.

A teď výsledky:

1.

Odysea 2001	Hvězdné války 1-3	Labyrint	Brasil
Blade Runner	Hellbound	Goonies	Shinning
Jestřábí žena	Dr. Stangelove	Stalker	Barbarella
Král Rybář	Trávníkář	Willow	Indiana Jones 1-3
Beetlejuice	Hellraiser	Excalibur	Solaris
The Wall	Batman 1-2	E.T.	Dracula
Terminátor	Vetřelec 1-3	Near Dark	Kráska a zvíře
Star Trek	Harry Angel	Scanners	Tvrz
Barbar Conan	Propast	Příhody barona Münchhausena	
Predátor	Sexmise		

2.

Tarzan	Freejack	Věc	Duna
Tron	Duch	Mrtvá zóna	Starfire
Krull	Flash Gordon	Nekonečný příběh	Legenda
Dark Crystal	Addamsova rodina	Je těžké být bohem	FX
Děti noci	Enemy Mine	Až na konec světa	
Jurský park	Metropolis	Mechanický pomeranč	
Fantazie	Smrt jí sluší	Blízká setkání třetího druhu	
Blue Velvet	Nosferatu	Návrat do budoucnosti	
Spaceballs	1984	Texaský masakr motorovou pilou	

3.

Čarodějky	Hook	Burton Fink

A k čemu je vlastně tenhle přehled, když v něm nejsou výlučně fantasy filmy? To jen k tomu, abyste viděli, kolik těch fantasy filmů vlastně je a jak dalece jsou oblíbené. Mimoto existuje hodně filmů uváděných jako fantasy na videokazetách, jejichž názvy jste určitě ani neslyšeli, natož pak abyste dotyčné filmy viděli. Některé jsou ale dobré jenom k tomu, aby se na ně podívalo a opět velmi brzo zapomnělo. Pokusíme se tedy seznámit vás s filmy, které se jednak sehnat dají, případně se o nich alespoň ví. A pro začátek film, který většina z vás určitě zná:

Temný krystal

Dark Crystal (1982). **Režie Frank Oz a Jim Henson. Námět Jim Henson. Scénář David Odell. Hudba Trevor Jones.**

Film, který nemá problém s hereckým obsazením a se zařazením do fantasy snad také ne. Jde o film loutkový, ale i přesto nese ve svém úvodu upozornění, že některé pasáže nejsou určeny mladším divákům. Nevím sice zcela přesně, které pasáže jsou myšleny, protože se zde nejedná o erotické scény, spíše zde vládne brutalita. Ale aby děti napodobovaly hostinu Skexů by asi moc vhodné nebylo.

Děj se odehrává v jiném světě, jiném čase. V krajině, která kdysi oplývala zelení a životem, je ted' válka, která trvá už tisíc let. Před tisícem let praskl Krystal a vznikly dvě rasy. Moudří a dobří Mystikové a zlí a panovační Skexové. Teď jich zbývá od každé rasy pouze deset. Jejich vůdci současně umírají a nastává nový boj o moc. Vládu nad krajem převzali Skexové, kteří se usídlili v Krystalovém zámku, kde je umístěn pozůstatek Krystalu. V krajině žil také národ Gelflingů, který byl však Skexy skoro vyhuben. Postavy Gelflingů (Kira a Jen) jsou zároveň hlavními hrdiny. A na nich teď záleží, zda se krajina propadne do věčných temnot pod vládu Skexů, nebo budou mít naději na lepší život. Nebudu vám zde popisovat co se kdy stane, ale rozhodně máte šanci uvidět spoustu zajímavých tvorů, kteří, i když loutky, vypadají opravdu velmi dobře a rozhodně si je můžete prohlížet déle než dinosaury v Jurském parku.

* * *

Nain

Jindřich Čadík

Nain nebyl obyčejný viking. On byl válečník, válečník - bersekr. Byl to muž malého vzrůstu, tři palce a stop pět, zato však svalů a síly na něm bylo za tři statné muže. Nechávalo se o něm slyšet, že prý jediným máchnutím pěsti přerazil statnému volu vaz, a pak že ho na jedno trhnutí na dva kusy rozerval.

Do bitvy vždy běžel řvouc, od úst mu létala pěna v chuchvalcích jak zpěněnému válečnému oři, stromy vyvracejíc a obouruční sekerou bojujíc jednou rukou, přičemž druhou lámal kosti jak kladivo třísky.

Ta bitva, kterou vám chci vylíčiti, byla jeho poslední. Tu noc už nepopíjel silné pivo, ani netiskl k sobě spanilou děvu, tu noc na něm vrány a vlci hodovali a červům taky končil půst.

V té bitvě stáli norští vikingové proti angličanům a jen tři vikingové přežili tu řež.

Do střetu vřítil se Nain - bersekr a jeho druzi jak bouře, povodeň. Tu však angličané otevřeli řady a šípů mrak se k nebi vznes. V tu chvíli vikingové klesli a jejich voj byl zastaven. Však Nain, ač v pažích po šípu, řítil se jak uragán. Padesát žoldáků toho dne zabil, než byl sám zastřelen. Zastřelil ho kušmistr zrádně ze dvou jardů, dvěma štíty chráněn. Však Nain ještě stačil z posledních sil sekerou máchnout a pěstí udeřit a potom, co mu ruce klesly, potom svého vraha zakousl.

Je po boji a Walkiry snáší se k vikingům udatným, ta nejkrásnější Nainova ducha si odnáší.

Příšeří

U každé nestvůry je uvedeno jméno dobrodruha, který ji jako první popsal.

Netopýr strážce (Agupi)

Životaschopnost	5
Útočné číslo	7/+2 (paráty) 8/+1 (kousnutí) kouzla (Modré blesky,Tma)
Obranné číslo	8
Velikost	C
Odolnost	14
Bojovnost	9
Rychlost	45/30/55
Inteligence	2
Přesvědčení	zákonné zlo
Poklady	0/200
Zkušenost	300

Je to polomagický tvor vázaný na místo, kam byl zákonně zlým mágem umístěn. Je to mutace obřího netopýra, takže je možné ho zranit obyčejnými zbraněmi, je však velmi nepříjemným protivníkem už vzhledem ke svým dlouhým zahnutým pařátům a jehlovitým zubům. Má však ještě jednu nepříjemnou vlastnost, pro kterou je kouzelníky často využíván. Má vlastní magenergii - 20 magů na den a pokud nemá plných 20 magů, pak si v každém kole odebere z mysli každé postavy v okruhu 10 sáhů 1 mag, pokud postava ještě nějakou magenergii má. Ovšem magenergii kouzel nepohlcuje, takže kouzla jej normálně zraňují. Pokud je v jednom kole zraněn alespoň za 7 životů, je pravděpodobnost 50%, že se stáhne a pokusí se nebezpečnou postavu napadnout blesky. Je-li zraněn pod 1/3 životů, automaticky použije kouzlo Tma v největším možném rozsahu a zaútočí svými zbraněmi. Při běžném útoku je vzhledem k inteligenci pravděpodobnost použití blesků 15%.

Útočí v jednom kole buď oběma pařáty - pak může zaútočit současně na dvě blízko stojící postavy, nebo kousnutím a oběma pařáty na jednu postavu.

Dokud není spálen, vždy 2 směny po "zabití" vstane s původním počtem životů a zbylou magenergií.

Truhelníček (Agupi)

Životaschopnost	2
Útočné číslo	4/+2 (sklapnutí víka)
Obranné číslo	5
Velikost	A
Odolnost	17
Bojovnost	3
Rychlost	10/10/10
Inteligence	13, ale neumí počítat
Přesvědčení	neutrální
Poklady	zvl. nebo max. 1000 zl
Zkušenost	80

Truhelníček obývá většinou prázdnou truhlu, jeho tělo má tvar na výšku postavené truhličky, na které je na krátkém úzkém krku namísto hlavy malá šperkovnice. Ručičky a nožičky má krátké. Živí se zlatem, které si buď krade, nebo je jím zásobován. Za zlato je ochoten někdy i něco prozradit.

Zvláštní poklad: výměškem truhelníčka je černá kulička váhy 2 mince obsahující malou perličku. Černá kulička obsahuje koncentrované zlato za 1000 zlatých, které se však nedá získat zpět. Ponoří-li se ale kulička do vody, všechny předměty v tu chvíli se nacházející ve vodě se trvale pozlatí. Lze takto pozlatit i látky, papír atd. Po rozbití kuličky se objeví malá opalizující perlička za cca 200 zl. Tato perlička má jednu zvláštní vlastnost - pokud je někde do vzdálenosti 10 sáhů zlato, stříbro, platina nebo drahé kamení, září kulička tím víc, čím je blíž pokladům. Truhelníčci sami o významu svých výměšků neví a tak se jich často důkladně zbavují (nikdy nemá víc než 3). Z černé kuličky pozlacováním znatelně neubývá.

Oran (Agupi)

Životaschopnost	2 - 8
Útočné číslo	pouze zvl.
Obranné číslo	1
Velikost	A - D
Odolnost	19
Bojovnost	12
Rychlost	20/20/20
Inteligence	1
Přesvědčení	zmatené zlo
Poklady	1k10 x 1000 zl
Zkušenost	200 - 800

Oran je oblak čemé mlhy, značně husté a nepropouštějící dýchatelný vzduch. Skrývá se většinou ve tmě u stropu. Je schopen rozšířit se až na kruh o průměru 5 sáhů a obklopit každou živou bytost v této oblasti. Útočí pádem -past Obr-8- uhne/obklopen. Pokud uspěje, ubírá dušením v prvních šesti kolech 1k6 - odolnost životů, v dalších šesti kolech 2k6 - odolnost atd. Pokud postavu zcela udusí, během dalších 4 kol oběť leptá a neútočí na další zachycené oběti. Po oběti zbyde pouze kámen a kov. Zranit ho lze pouze ohněm a kouzly nepůsobícími na psychiku, ovšem pokud už stihl někoho obklopit, zranění se rovnoměrně rozděluje.

Modřenka (Sheila)

Životaschopnost	3
Útočné číslo	pouze Modrými blesky - magenergie 40 magů
Obranné číslo	8
Velikost	B
Odolnost	12
Bojovnost	11
Rychlost	70/10/40
Inteligence	2
Přesvědčení	zákonné zlo
Poklady	0/5
Zkušenost	200

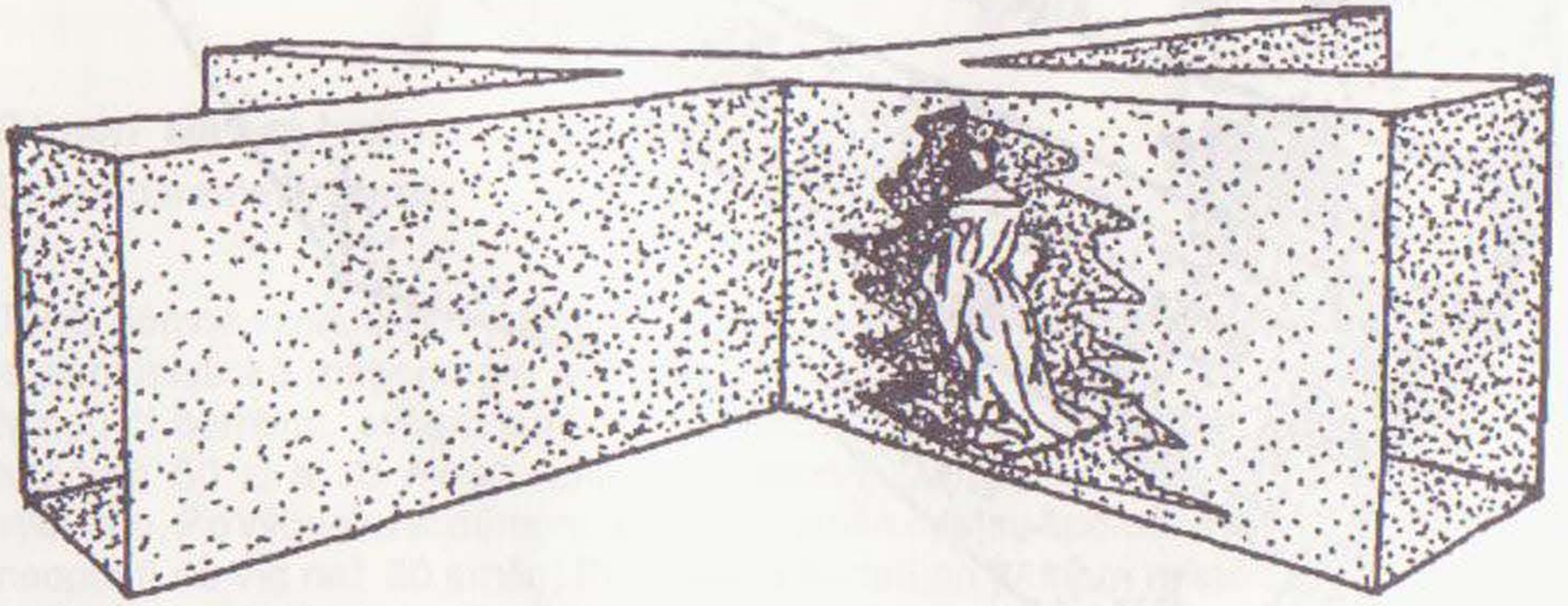
Modřenka je sytě modrý obrovský pavouk, který má také sytě modrou síť. Při dotyku sítě vjedou do postavy dva Modré blesky. Modřenka také útočí dvěma Modrými blesky, ale jen na jednu postavu (1 blesk = 3 magy). Na modřenku možno útočit jakýmikoliv zbraněmi, jen Modré blesky pohlcuje a v dalším kole je použije. Síť možno taky spálit, ovšem modřenka uteče a pak si začne tkát síť znovu.

Přízrak bloudění (Agupi)

Běžné parametry nemá.

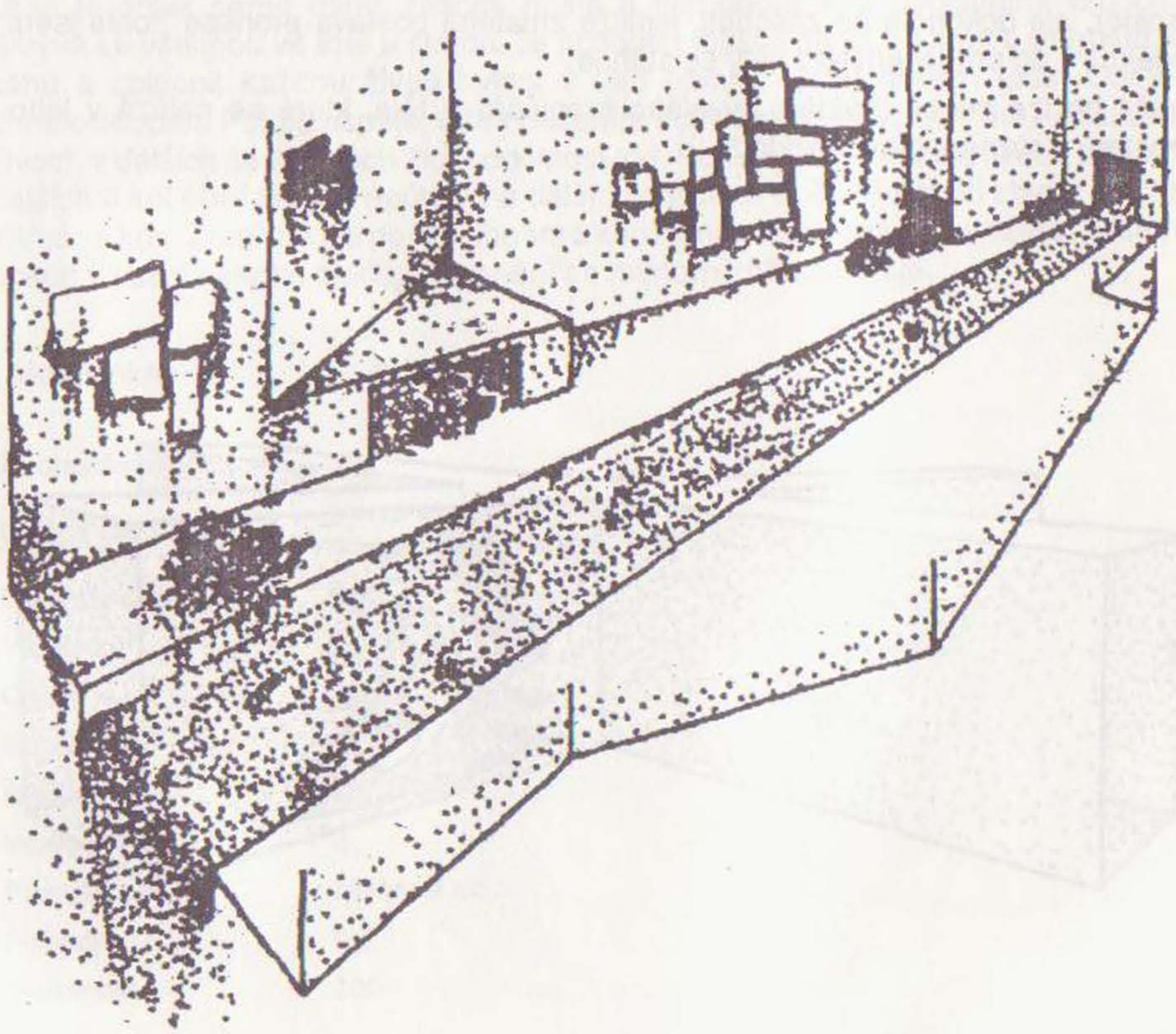
Přízrak bloudění je rozptýlená existence zbloudilého a tím pádem mrtvého hraničáře. Přízrak po smrti hmotného těla zabere čtvercovou oblast o hraně 30 sáhů. V tomto prostoru se snaží zmást všechny postavy - past Int-8-nic/zmátl. Zmatená postava v okamžiku opuštění jakékoli místnosti okamžitě a 100% zapomene její podobu, i když se otočí hned na prahu, přesto ji nepozná. Přízrak neopustí svůj prostor, ale dokonale ho znechutí, jestliže zmatená postava pronese "tohle jsem viděl(a)" - po pronesení této věty se stáhne.

Zničit ho lze pouze likvidací bývalého hraničářova těla, které se nalézá v jeho prostoru v různém stavu rozkladu.



Psí šumák (Val Dor)

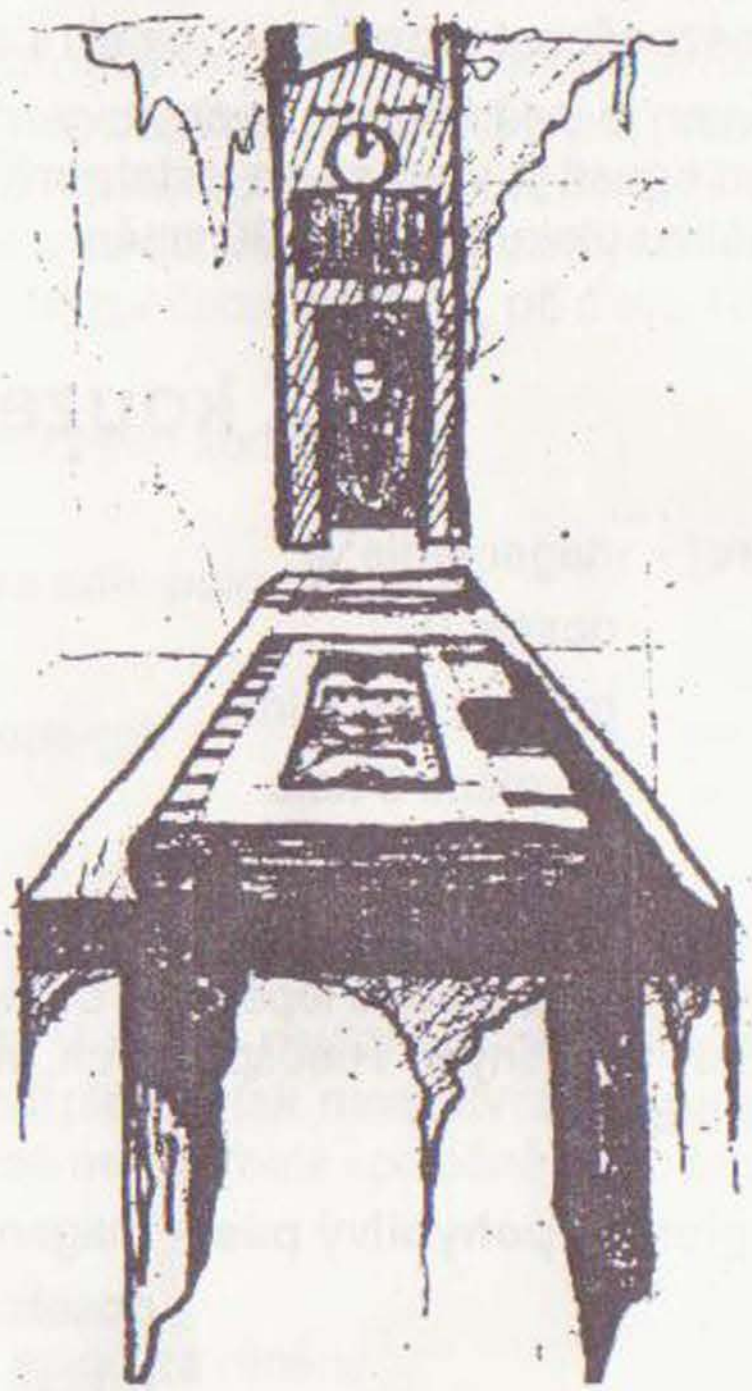
Životaschopnost	2 + 3
Útočné číslo	6 - mráz
Obranné číslo	7
Velikost	B
Odolnost	17
Bojovnost	8
Rychlost	25/7/10
Inteligence	1
Přesvědčení	neutrální
Poklady	70/5
Zkušenost	50



Je to chuchvalec oranžovožlutobílé pěny a má čemý čumák. Útočí mrazem a jeho okolí číší chladem. Nemá moc chuť bojovat, pokud ovšem nemá jeho samička malé šumášky. Pohromadě většinou žijí 2 samečci a 2 samičky. Zranitelní jsou pouze elfem, hobitem, hraničářem a jeho psem. Jsou zranitelní ohněm, blesky všech barev odráží zpět a Velký mágův mix je odpaří. Živí se psy, vlky a postavami velikosti A. Žijí ve vlhku, v podzemí a v blízkosti vody.

Moudrá kniha a hodiny (Val Dor)

Inteligence	19
Síla mysli	21
Magenergie	30



Tato kniha je velice moudrá, může družině pomoci, ale také uškodit. Kniha totiž buď mluví pravdu, nebo lže. Záleží na hodinách, které většinou visí někde za knihou. PJ tedy musí určit, ve kterých hodinách bude kniha lhát a ve kterých mluvit pravdu. Jinak je kniha považována za velmi starou, ovšem moudrou a také za sklerotickou a senilní (dětinskou).

Družina musí knihu vyzvat k pomoci a pokud se knize chce, tak se otevře. Dá se s ní vést i mentální souboj (úspěch = podrobení).

Démon slávy a hrdinství (Agupi)

Běžné parametry nemá.

Tento démon vznikne po výbuchu alchymistických surovin v ceně alespoň 50 zlatých a alchymistické magenergie alespoň 10 magů. Tyto suroviny lze odpálit ohnivou hlínou či bombou, ovšem suroviny na jejich výrobu se nepočítají. Při výbuchu na každých 50 zl a 10 magů vznikne 1 démon. Démoni vzniknou i při náhodném výbuchu. Po výbuchu si démoni během 20 směn najdou společné místo, které nikdy neopustí na víc než 30 směn. Působení: démoni na jednom místě spolu soutěží o počet způsobených mrtvých (v těle nositele). Napadají postavy jakéhokoli povolání a rasy. Útok se bere jako past Int-8-nic/uchytí se. Po uchycení se pokusí napadnout psychiku past Int-6-nic/napadl. Nepodaří-li se mu uspět napoprvé, pokusí se ještě

dvakrát, vždy po jedné směně. Neuspěje-li ani tak, uprchne zpět na místo, kde sídlí a 3 dny nenapadne žádnou postavu.

Při úspěšném napadení postava získá přesvědčení, že všechno zvládne sama a že ostatní jí pouze chtějí ubrat slávy a bohatství, a nezávisle na původním přesvědčení získá po dobu přítomnosti démona přesvědčení 3. Je pravděpodobnost 75%, že opustí družinu a začne se potloukat na vlastní pěst. Vyhne se pouze předem ztracenému boji, má pocit ŽE NIC NENÍ NAD JEJÍ SCHOPNOSTI. U bojovníka se nebezpečnost proměny v bersekra zvyšuje o 2.

Démon je ovládáním vůle postavy zcela vyčerpán po 10 - 15 směnách, pak postavu sám opustí a vrátí se za ostatními démony na hodnocení své úspěšnosti. Sílu k dalšímu útoku získá za 30 směn.

Z kouzelnických knih

Zbroj - magenergie: 8
dosah: 0
rozsah: kouzelník
vyvolání: 3 kola
trvání: viz níže

Kolem kouzelníka se vytvoří silové pole, které mu vytvoří OČ 5. OČ se nezvyšuje, pokud bylo původně lepší než 5, ale platí lepší z těchto dvou. Kouzlo vydrží 5 útoků, úspěšných i neúspěšných, ručními, střelnými nebo vrhacími zbraněmi, ale ne kouzly.

Anglonův pohyblivý pás - magenergie: 10 + 3 magy za 10 sáhů
dosah: 20 sáhů
rozsah: dle magenergie; (past: Roz-10-0)
vyvolání: 1 kolo
trvání: soustředění kouzelníka

Kouzelník může toto kouzlo seslat na jednoho tvora. Ten se začne pohybovat rychlostí 10 sáhů za kolo směrem od kouzelníka, do vzdálenosti určené počtem magů. Na tento pohyb nemá vliv terén (až na bažinu, vodu), pohyb oběti, překonatelné překážky (stromy, jámy), apod. Pokud se při přesunu narazí na nepřekonatelnou překážku nebo něco, co by mohlo způsobit smrt oběti (zeď, propast, apod.), cíl už se dál nepohybuje. Jestliže se oběť někde zachytí rukama, háže si proti pasti Síl-12-0. Když se jí podaří vyhoupnout nad zem, kouzlo pracuje dál, oběť však setrvává na místě, dokud se nedotkne kdekoliv země (tj. nejen tam, kde byl pás předtím). Pasti uvedené v titulku mohou využít jen hraničáři a kouzelníci. Rozsah se počítá od místa, kde stojí kouzelník. Soustředění je v tomto případě stav, kdy kouzelník nekouzlí, neútočí, nepohybuje se, neutrpí zranění, ale může volně mluvit.

Spánek - magenergie: 10
dosah: 15 sáhů
rozsah: 1-4 osoby nebo zvířata (int1)
vyvolání: 1 kolo
trvání: max. 8 hodin
past: Roz+Odl-?-0

Tímto kouzlem uvede kouzelník 1-4 tvory (dle svého výběru) s alespoň zvířecí inteligencí do stavu podobnému spánku. Životy se doplňují normálně a po probuzení se dá meditovat. Nevzbudí se dřív, než za 8 hodin, pokud neztratí žádný život. Jejich obranné číslo je ve spánku rovno KZ. Past se liší podle počtu zamýšlených obětí. Háže si každá zvlášť. Při jednom cíli je nebezpečnost pasti 12, při dvou 10 a při třech nebo čtyřech je to 8.

(Toto kouzlo může mág sesílat bez použití pomocných kouzel).

Anglonova průhledná tma - magenergie: 5 za sáh poloměru + 2n
dosah: 50 sáhů
rozsah: dle magenergie
vyvolání: 2 kola
trvání: 1-6 směn
past: Roz+Odl-10-0

Na území určené kouzelníkem se snese tma. V ní ale nevidí pouze **n** předem určených tvorů. Rozsah tedy zahmuje jak velikost plochy, tak množství zasažených tvorů. Na past háže každá oběť zvlášť. Kouzlo se nepohybuje společně s kouzelníkem.

Fizbanovo toulavé světýlko - magenergie: 7 magů za směnu
dosah: 10 sáhů
rozsah: 4 sáhy poloměr
vyvolání: 3 kola
trvání: dle magenergie

Kouzelník vytvoří zdroj světla, který dosvítí na vzdálenost 4 sáhů. Světlo se bude pohybovat podle přání kouzelníka, ne však dál než 10 sáhů od něj. Dobu trvání není nutno určit dopředu, magy je možné dodávat postupně. Pokud nemá žádné příkazy, usadí se světýlko na kouzelníkově pokrývce hlavy nebo těsně nad hlavou.

Anglon Černobílý

Pravidla DrD - změny a doplňky

(schváleno tvůrci pravidel jako nepovinné úpravy)

Pád z výšky

Stávající systém padání je přímo hrozný. Nejenže silně zvýhodňuje postavy na vyšších úrovních. (průměrný válečník na 1. úrovni se může zabít už při pádu z 10 sáhů, kdežto průměrný válečník na 8. úrovni si může cvičně padat z 50 sáhů a nemá šanci se zabít - přitom to je pád rychlostí cca 110 km/h), ale je naprosto pochybený (viz již uvedený příklad v závorce). Proto je nahrazen tímto systémem:

Postava hodí 1k6 za každých 5 sáhů, které proletí. K výsledku přičte číslo uvedené v tabulce:

Max. výška (sáhů)	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	více
Oprava	0	15	29	42	54	65	75	83	89	93	95

Tím dostane ztrátu životů v procentech (počítáno pochopitelně z maximálního počtu životů).

Jedná se ovšem o hodnoty pro středně tvrdou zem. Při pádu na jiný povrch se procentuální ztráta ještě upravuje takto:

skála	+ 30
písek	- 5
bahno	-15
voda	-1 za každých 10 coulů, maximálně však -20
sníh	-1 za každých 10 coulů, maximálně však -10
koruny stromů	-30

-mk-

Zlepšení účinnosti kouzel

Jestliže se kouzelník rozhodl seslat kouzlo, o kterém chce mít jistotu, že bude fungovat, může se rozhodnout zvýšit pravděpodobnost neúspěchu hodu proti pasti. Pro zvýšení síly pasti o 1 je třeba zvětšit počet magů, použitých na kouzlo, o polovinu (zaokrouhluje se nahoru). Tzn. jestli chce, aby Zataras vchod mělo sílu pasti 9 místo 8, musí použít 6 místo 4 magů. Kdyby to ještě nestačilo, při síle pasti 10 by už cena byla 9 magů (6*1.5). U jiných než modrých blesků se podobně zvyšuje pravděpodobnost zásahu o úroveň výš (např. jestliže chcete, aby vaše tři zelené zasáhly s jistotou, jako modré, budete potřebovat 15 místo 10 magů.)

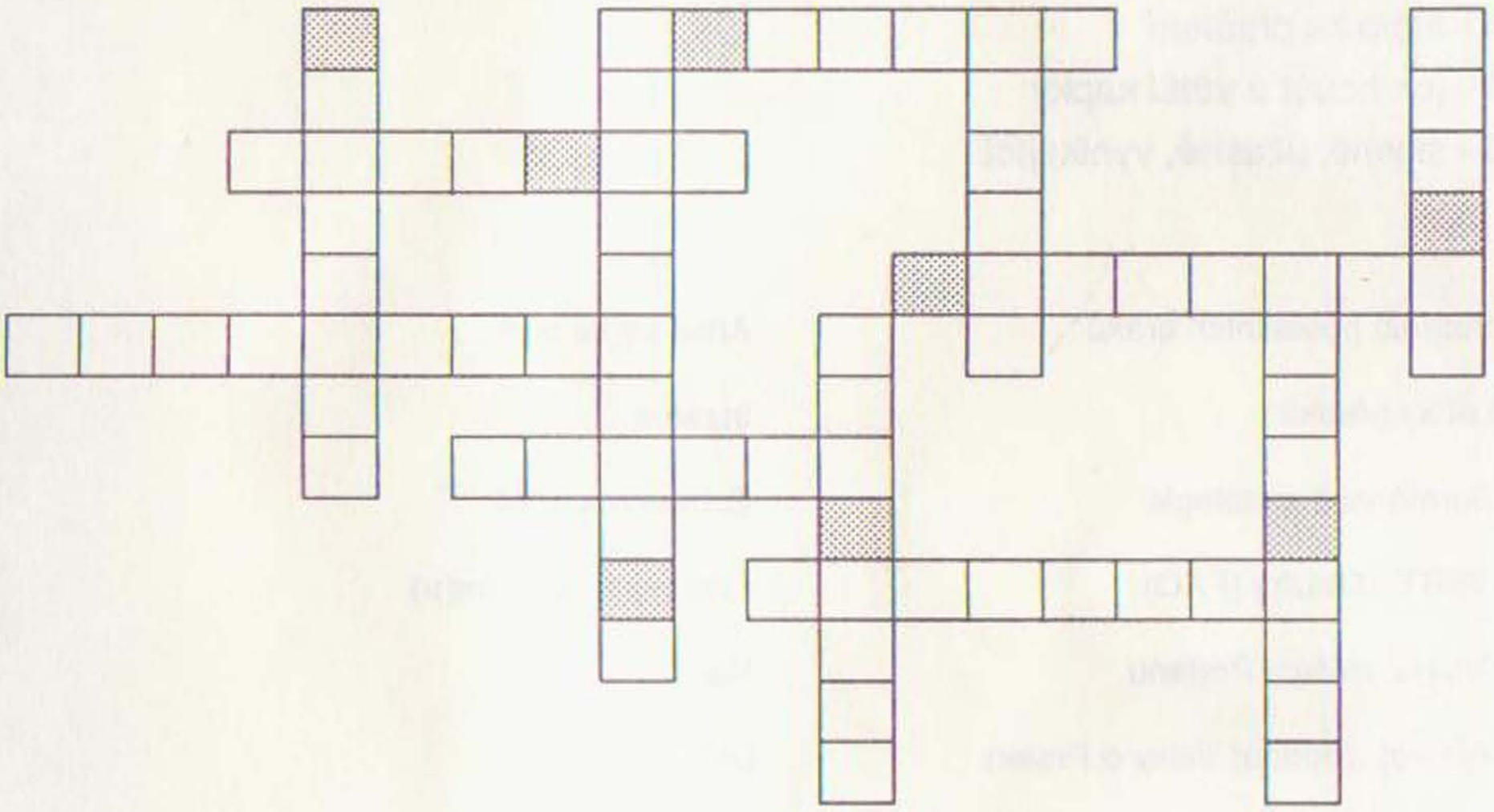
Dá se předpokládat, že většina kouzel vyžaduje při sesílání složité pohyby, vyslovování cizích slov a podobné věci, které by vás mohly jen trochu pozornějšímu protivníkovi prozradit a ochudit vás tak o moment překvapení. Když si za každé kolo vyvolávání připočtete k ceně kouzla 5 magů, tak se těchto vnějších projevů zbavíte a vaše oběť ani nemusí vědět, co a jak se jí vlastně stalo.

Anglon Černobílý

Celoroční soutěž o hodnotné ceny

Všem, kdo si chtějí prověřit své znalosti fantasy literatury, je určena naše celoroční soutěž. V každém čísle Dechu draka uveřejníme jedno soutěžní kolo - může to být test, křížovka či něco úplně jiného. Odpovědí, které nám zašlete do určeného termínu, budeme shromažďovat a po skončení 6. kola z těch, kteří nám zašlou nejvíce správných odpovědí, vylosujeme tři výherce. Ti od nás obdrží zajímavé ceny, mimo jiné např. předplatné Dechu draka na rok 1995.

1.kolo - kris-kros



Doplňte do obrazce příjmení autorů níže uvedených románů (směrem zleva doprava nebo shora dolů). Z písmen v označených políčkách pak sestavte název země známé z děl jednoho z těchto autorů.

Barva kouzel PRATCHET
Brána Ivrelu CHERRYH
Hodina draka HOWARD
Každý z nás je legenda
Kedrigern a hlas pro Princeznu
Kníže mečů MOORCOCK
Meč osudu SAPKOWSKI
Poklady stolinů SZIEMKIEWITZ
Silmarillion TOLKIEN
Stín jednorožce ZELAZNY
Svět čarodějnic MARTINOVÁ
Zlomený meč ANDERSON

Název země: . . . . . .

Své odpovědi (vyplněný kris-kros a sestavený název země) zašlete do 31.března na adresu redakce.

Anketa

Chtěli bychom, aby tento časopis v co největší míře splňoval vaše představy. Proto v každém čísle naleznete anketu, jejímž prostřednictvím můžete ovlivňovat jeho náplň. Stačí všechny příspěvky v daném čísle ohodnotit podle následující stupnice a vyplněnou anketu zaslat co nejdříve na adresu redakce.

0 - ani jsem radši nečetl

1 - zbytečně zabírá místo

2 - mohlo to být horší

3 - stálo za přečtení

4 - jen houšť a větší kapky

5 - skvělé, úžasné, vynikající

Pobřeží posledních draků	Artuš by se divil ...
Lebky předků	Inzerce
Germánská mytologie	Bohemiacon '94
JRRT - Otázky (FAQ)	Fantasy a (ve) film(u)
Oslava zničení Prstenu	Nain
Výzbroj v období Války o Prsten	DrD
Hobit na prkně	Temná svatyně
Solomon Kane přichází	Soutěž
Lone Wolf, úspěch či zklamání?	Anketa

Poznámky a připomínky:

Jméno a adresa:

Dech draka časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Toto číslo vychází v březnu 1994.
Vydavatel a redakce: Rostislav Řeha, Želivského 5, 736 01 Havířov-Podlesí
E-mailové spojení: kuceram@risc.upol.cz
Tel: (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
1.strana obálky: Phill Kinns
Ilustrace: Petr Krátký

Dech draka
© 1994